СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ №8(16), СЕНТЯБРЬ 1997

PC CD-ROM INTERNET SONY PLAYSTATION SEGA SATURN NINTENDO 64 M2

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

2 постера

ОБЗОР 63 ИГР

ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ 3 ИГР

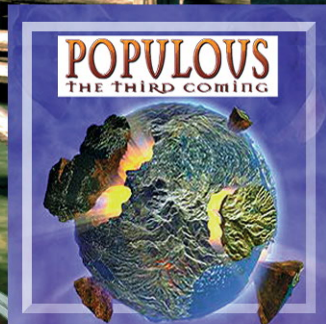
СЕКРЕТЫ К 29 ИГРАМ

Beasts and Bumpkins, Dark Omen, FIFA '98, Resident Evil, Monkey Island 3, NetStorm, Temujin, Dark Colony, Broken Sword 2, Jugged Alliance II, Final Fantasy VII, Parappa the Rapper, Golden Eye...

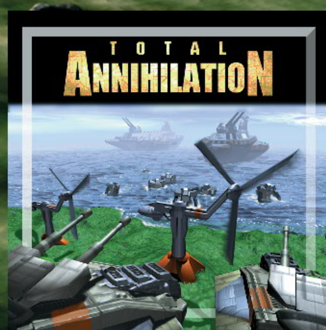
... и другие



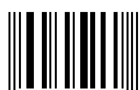
ULTIMA ONLINE
НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ИГР В INTERNET



ТРЕТЬЕ ПРИШЕСТВИЕ



REAL-TIME СТРАТЕГИЯ В 3D



СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

НОВОСТИ

ИНТЕРВЬЮ



ИНТЕРНЕТ







ЭТО БУДЕТ ХИТ





PC





ВИДЕОИГРЫ







ТАКТИКА

СПИСОК ИГР

PC

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN

NINTENDO 64

Список демо-версий на WEB-сервере «Страны Игр»
www.gameland.ru
к материалам текущего номера:

SubSpace	**Dark Colony**	**Beasts and Bumpkins**
WarCraft II	**Total Annigilation**	**Take No Prisoners**
Monkey Island III	**Ignition**	**Pacific General**

Поздравляем победителей конкурса по игре **«Dungeon Keeper»** от **Electronic Arts**, первыми приславшими ответы по **e-mail:**

Константина ЯРЦЕВА, Артура ГАЛАНИНА Михаила ПРИЗОВА

Результаты конкурса **по письмам** читателей будут опубликованы в следующем номере

Внимание!

Вы можете подписаться на наш журнал в любом отделении связи. Просто придите на почту, возьмите подписной каталог АРЗИ и откройте его на странице 135.

Наш подписной индекс: 88767.

Оптовые распространители журнала «Страна Игр»

Москва
1. «Бука» — (095) 111-5156
2. «Возрождение» - (095) 915-39-67
3. «Глобус» — (095) 240-7405
4. «GameLand» — (095) 288-3218
5. «Логос-М» — (095) 200-2122
Страстной б-р д. 3
ул. Баррикадная д. 2
ул. Старый Толмачевский пер., д.5, под. 2
ул. Волхонка д. 6, стр.1
ул. Краснопрудненская д.7/9
ул. 2-я Звенигородская д.13
ул. Верхняя Сыромятническая д.2
6. «Маарт» — (095) 128-9904
7. «МетроПресс» — (095) 270-0703
8. «Ода» (региональный распространитель) — (095) 200-2328
9. «Сегодня-Пресс» — (095) 252-4661
10. Игорь Юрченко — (095) 396-6712
11. Вячеслав Попов – (095) 792-70-22

Санкт-Петербург
1. «Дом Книги» — (812) 219-4923
2. «МетроПресс» — (812) 294-1109
3. «СИиР» (союз издателей и распространителей) — (812) 316-2588
4. «НЛО» — (812) 277-2289
5. Пушкинская, 14 — (812) 164-94-35
6. Андрей Маслов — (812) 525-21-63

Казахстан, Алма-Ата
1. Владислав Любчанский — (3272) 43-69-16
2. Торговая сеть «Фэнтези» - (3272) 41-03-31

Украина
Эксклюзивный представитель на территории Украины
ЗАО «Новая Коллекция», Киев
Отдел реализации: (044) 449-12-90
Отдел рекламы: (044) 443-63-23

Литва, Вильнюс
Жайдиму Шалис
Сергей Горевой
23-04-42
23-06-04

Внимание, редакционная подписка!

Если вы проживаете в Российской Федерации (кроме Москвы и С.-Петербурга) и хотите получать журнал по почте из редакции, то вы можете оформить подписку на шесть номеров.

1. Заполните бланк заказа.
2. Переведите по безналичному расчету **120000** рублей. Получатель: ИЧП «Агарун Компани». **ИНН 7729124600,** расчетный счет **002644241** в СБС-АГРО, корр. счет **506161200, БИК 044541506.**
3. Отправьте бланк заказа (можно ксерокопию) и копию квитанции об оплате или платежное поручение по адресу: **101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, Журнал «Страна Игр».**

Заполните:

Фамилия: ______ **Имя:** ______

Точный адрес: ☐☐☐☐☐☐ **Город** ______

улица ______ **дом** ______ **квартира** ______

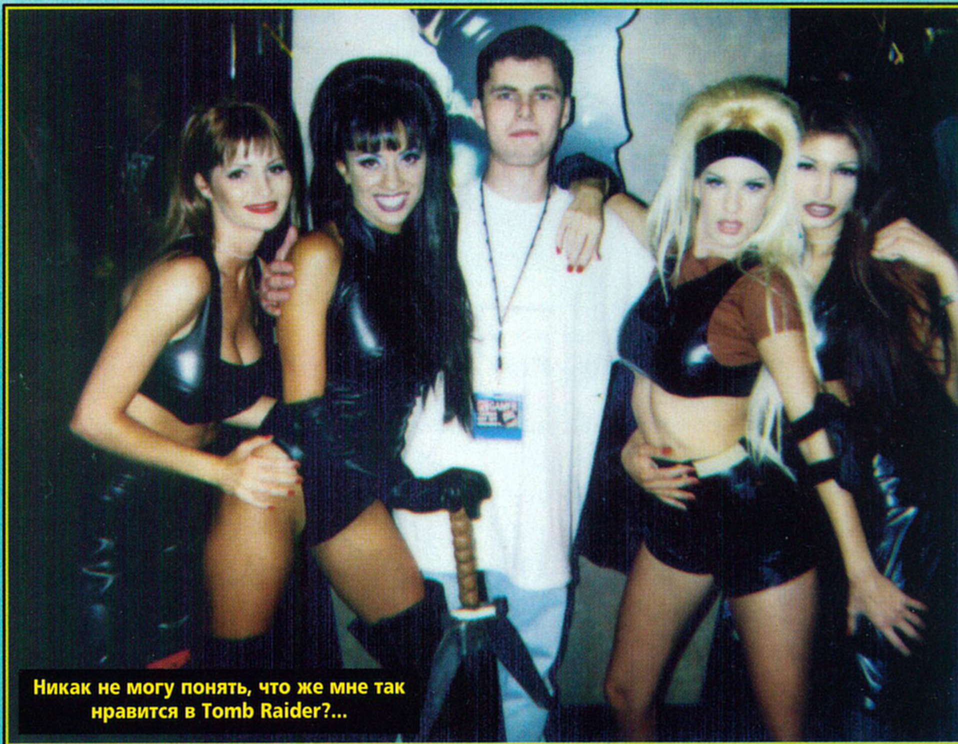
Телефон (с кодом города): (☐☐☐☐) ☐☐☐☐☐☐☐

Номера: ☐ **Октябрь (№9)** ☐ **Ноябрь (№10)** ☐ **Декабрь (№12)** ☐ **Январь 1998 (№1)** ☐ **Февраль 1998 (№2)** ☐ **Март 1998 (№3)**

ПРАЗДНИК E3 ЖИЗНИ

Сергей КЛИМОВ


Стенд с Jurassic Park


Никак не могу понять, что же мне так нравится в Tomb Raider?...

Третий год проходит эта выставка. Своим размахом и возможностями для разработчиков и издателей она не просто подтвердила свое право на существование, она доказала, что **E3** – абсолют в мире игровых выставок.

В этот раз она собрала более **30** тысяч профессионалов из всех стран мира — разработчиков и издателей, изготовителей видеокарт и джойстиков, дистрибьюторов и розничных продавцов, журналистов и аналитиков. Количество праздно шатающихся было сведено к минимуму регистрационными взносами и профессиональной ориентацией.

К сожалению, в силу экономических причин, в этом году выставка переехала из хорошего города Лос-Анджелеса в плохой город Атланту, которая, несмотря на постолимпийский блеск, так и осталась городом, малоприспособленным для приятного времяпрепровождения. Пытающиеся проехать расстояние в несколько блоков через окружной highway таксисты надолго останутся в нашей памяти.

В результате своего переезда выставка потеряла около **20 000** посетителей, так как большинство игровых компаний сосредоточены именно на западном побережье Северной Америки, однако по показателям выставочной площади и числа участвовавших компаний прошлогоднюю выставку в Лос-Анджелесе она превзошла.

Стайки представителей выставлявшихся компаний были вынуждены ограничить свои ночные подвиги границами даунтауна, при этом дальше всего в стремлении убежать от суровой действительности этого южного города зашла ассоциация разработчиков игр (**CGDA**), перенесшая Gamasutra party на последний, вращающийся **73**-й этаж **Westin Plaza**.

Как и обычно, основные контакты завязывались на устраивавшихся отдельными издателями и разработчиками тусовках, и, как и всегда, наибольшее раздражение вызывали посетители, смотревшие сначала на ваш пропуск, а затем уже на лицо. Недовольный этим **Джонни Кармак** свой badge снял сразу же, чему вскоре последовали и другие стремившиеся избежать охотников за автографами известные игровые тусовщики. Их жертвой пал несчастный **Уэйн Гретцки**, приехавший выступать на стенде **Acclaim**.

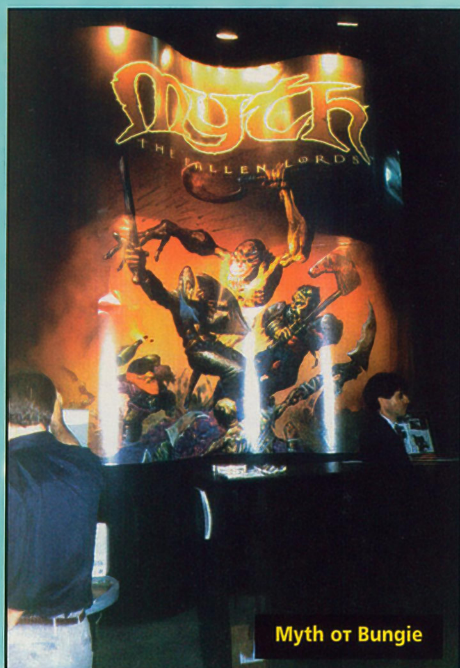


Вопреки усиленной охране выставки двое, самых отважных представителей российской индустрии сумели под видом рабочих, собирающих стенды, пробраться на ее территорию еще за день до формального открытия. **Nival** разведал обстановку **Georgia Dome**, а **Snowball** пробрался в гигантский **Congress Center**.

Однако, несмотря на стопроцентную влажность и температуру в **+35** С°, русский фронт на **E3** не падал духом, назначая на каждый день число деловых встреч, сравнимое с реальными тиражами отечественных игр. Своими мощными плечами раздвигал толпы посетителей **Всеслав Чародей**, маги из «**Аллодов**» наматывали круги вокруг стендов **Origin** с **Ultima Online** и **Mindscape** с **Warhammer II**, а в небе Джорджии завис грозный «**Паркан**» с экипажем из двух влегкую мрачных твиггеров. **Мехосы** в этом году до Атланты к сожалению не доехали.

Секреты мастерства

Большинство компаний представляли на выставке продукты, предназначенные к изданию на Рождество этого года или весну следующего. Помимо непосредственно выставочного пространства, те из нас, кто не пожалел лишние сто двадцать долларов, могли также поучаствовать в



Myth от Bungie

проходивших в рамках выставки конференциях.

Конференции были посвящены практически всем аспектам индустрии – от того, как лучше всего упаковать игру, до того, как лучше всего подвести игрока к нелинейному финалу. Создатели **Crash Bandicoot** объясняли, как правильно организовать тестирование игры, дизайнеры из **Bethesda** пытались определить понятие «**gameplay**», а продюсеры из **Activision** рассказывали разработчикам, как надо работать с издателями и уговаривать их на выгодные для обеих сторон условия.

Интернациональный характер индустрии впервые в этом году вызвал введение на **E3** специального «*международного дня*», полностью посвященного проблемам рынков **Европы** и **Азии.** Объем российского рынка не вызвал на лицах участвовавших в конференции ни радостного изумления, ни испуга – про Россию просто не вспоминали. Однако в наших сердцах все еще теплится надежда увеличить его в скором времени хотя бы до размеров тиража демо-диска приличной американской игры.

Эта статья оптимизирована под MMX™

К сожалению, в этом году мы так и не дождались кончины приставок перед лицом всемогущего **PC** и были вынуждены терпеть присутствие гигантских стендов от **Nintendo** и **Sony PlayStation**. Даже **Sega** почему-то сочла нужным отхватить кусок павильона размером с десяток теннисных кортов и навязчиво демонстрировала посетителям наборы цветовых пятен, также известные как видеоигры.

«**Интел**» честно старался подружиться со всеми, кто занимается играми, а **Энди Грув** даже станцевал ради этого. Результаты пока не установлены, однако факт, что рассказ про прогрессивные технологии сопровождался звуками диско конца семидесятых, наводит на мысли о непосредственном участии Энди в этой акции, в том числе и в подборе музыки.

Графические акселераторы **ATI** и **3Dfx** прочно заняли место на стенде практически каждой компании, что наводит нас, разработчиков, на радостные мысли о повышении требований к минимальной конфигурации уже весной следующего года. Берегись, несчастный потребитель!

Замечательно был представлен **Eidos**, подписавший соглашение о сотрудничестве с **U2**, в связи с чем **Лара Крофт** вовсю отплясывала под **Hold Me, Thrill Me**. Свои выступления она продолжит во время мирового турне группы. Последнее время **Eidos** постоянно держит конкурентов в напряжении прекрасной работой своего PR отдела. Прекрасно выглядел **Activision**, особенно гигантская репродукция робота из **Heavy Gear**, которой впавший в кому **MicroProse** не смог противопоставить даже настольной миниатюры из **MechWarrior III**.

Индустрия стала больше ориентироваться на хиты, сократилось количество выпускаемых продуктов. Теперь чтобы издательство смогло нормально существовать, как минимум один из десяти выпускаемых продуктов должен быть успешным. С одной стороны, стала более сильной конкуренция среди разработчиков, с другой — для них появилось больше работы, так как все без исключения проекты стали более емкими. И что радует — с практически полным крахом глобального наступления на интерактивные развлечения больших киностудий исчезли непомерные бюджеты, так мешавшие спокойно жить разработчикам среднего калибра.


Вроде ерунда, а приятно...

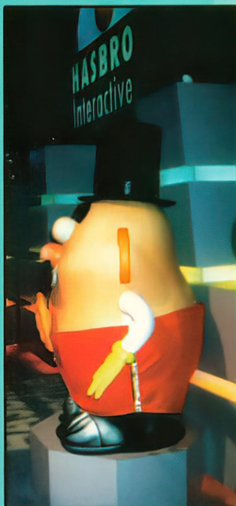
Это не релиз, это – пре-альфа!!!

«*А где же рассказ про игры?*» — спросит иной читатель. «*Игры – понятие относительное*», — ответим ему мы. Возьмем, например, широко известный **Myth** от **Bungie**. Идея звучала хорошо в пресс-релизах, приятно выглядела в распространенных screenshots и прошла в рубрике «*Грядущий хит*» не в одном игровом журнале, однако на практике это «*чудо*» обернулось тормозящим даже на выставочных машинах уродцем с куцой анимацией персонажей, двигающихся рывками. А ведь это — пре-релиз. Пре-релиз, не оправдавший авансов игровой прессы и опасений конкурентов-разработчиков. Вот в такую «*игру*» сыграли с публикой **Bungie**. Очевидно,





СЛЕВА. Два замечательных продукта игровой индустрии: мощноплечий Всеслав Чародей и чуть менее мощноплечий «парень» из Heavy Gear.
СПРАВА. (слева направо) Маг из «Аллодов» и парочка довольных «Твиггеров».



отдел маркетинга пока работает лучше их программистов. Зато альфа-версия другой игры — **Plague** от **Eidos** – выглядела поразительно хорошо и, как это ни смешно, превосходила по качеству исполнения вышеупомянутый **Myth**. **Plague** – **real-time** стратегия про двенадцатый век, в которой игрок оказывается королем европейского государства, вынужденным защищать его от сил зла. Игра реализована в полностью трехмерном пространстве, что позволило дизайнерам **Eidos** создать поистине уникальные ландшафты, неимоверно увеличивающие играбельность по сравнению с уже приевшимися плоскими клонами **C&C**. Как вам понравится битва на узком мостике через обрывающуюся в никуда пропасть? Или может быть вы любитель устраивать засады на крутых склонах горного прохода?

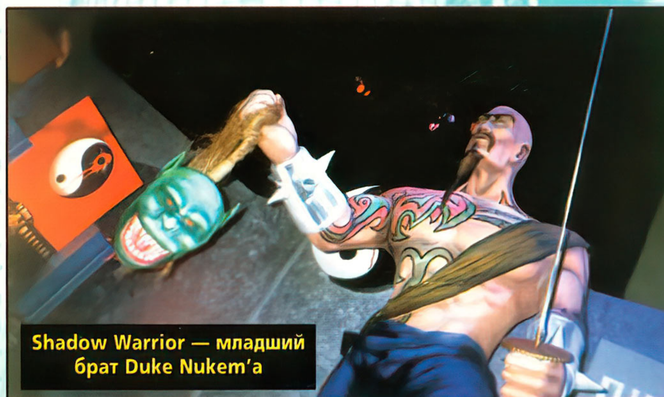
Lord British подтвердил свою замечательную репутацию, показав **Ultima Online**, которая на сегодняшний день является мечтой любого любителя **RPG**. Несмотря на некоторые мелкие недостатки, авторы сумели выполнить все, что обещали в прессе, хотя, наверное, это достаточно абстракная новость для российских игроков, замученных постсоветскими телефонными линиями.

Не поражала воображение, однако, технология второго **Quake**. Помимо более приятных монстров хотелось увидеть и изменения в обстановке. Несчастный **Ion Storm**, показывавший свое чудо под названием **Daikatana**, пока еще не смог создать цельную атмосферу игры, в результате чего его стенд был одним из самых пустынных мест на территории **Eidos**. Только под конец выставки выследили мы господина Кармака из небольшой компании **id Software**, пробравшегося на нее инкогнито. Случайные же посетители робко тыкались мышкой в расположенные в тестовой миссии горы и, отметив забавную реализацию падающего снега, улепетывали в направлении секс-бомбы, также известной как **Лара Крофт**.

С большой помпой показывали **Riven: Myst II**, причем не только на стенде **Red Orb** (отделения **Broderbund**), но и на стенде японской **SunSoft**, получившей права на распространение этого чуда на приставках. Основное достоинство **Riven** – глубина и объем. Собравшиеся на просмотр демо-ролика скептики сначала сопровождали его критическим свистом, так как красивой графики хватало и на стендах конкурентов, однако к десятой минуте уважительно замолкли, поняв, что ролик может продолжаться и еще минуть десять. И все-таки опять напор массового маркетинга и специалистов по отношениям с общественностью слегка обогнал саму игру и оставил вопрос: а будет ли мальчик?

Очень грамотно выглядел **Dark Reign** от **Activision** и **Auran**. Сделанные на заказ независимой калифорнийской студией, шикарные ролики, показываемые между миссиями, вызывают давно забытое желание сидеть хоть до утра, лишь бы пройти очередной эпизод и увидеть: что же нам после него покажут? Не менее приятно выглядели и ролики для **Heavy Gear**, также делавшиеся не командой разработчиков, а отдельной студией. Нашим теперь видимо не остается ничего, придется теснее работать с «**Мосфильмом**».

Несказанно хорошо выступила на выставке команда из Германии **Blue Byte**. Помимо очень хорошего и играбельного **3D action** на танках и вертолетах на открытой местности в **Extreme Assault**, трудолюбивые немецкие дизайнеры представили бета-версию выходящей в октябре походовой стратегии **Incubation**, формально являющейся продолжением серии **Battle Isle**. С предыдущими продуктами серии она имеет очень мало общего – лишь название планеты и внешний вид пехотинцев. Кстати, кроме пехотинцев игрок больше ничем и не командует. Зато вся игра реализована на основе **3D** «движка» от **Extreme Assault**, что выражается в непривычной возможности рассмотреть в подробностях любую деталь сцены, как душе угодно покрутить камеру и т.п. Действие происходит внутри сооружений злобных инопланетян, что, видимо, послужило оправданием созданных дизайнерами сложных помещений. Интерфейс удобен и весьма традиционен. Одним словом, **Incubation** – чистой воды убийца **X-Com**.


Shadow Warrior — младший брат Duke Nukem'a

Опасные связи

Было бы просто непростительно написать такую большую статью и не выдвинуть в конце хоть какой-нибудь поучительной морали относительно состояния дел в российской индустрии. А мораль состоит в том, что для всех ее участников, а тем более для разработчиков, такая выставка просто необходима, так как дает перспективу развития, помогает соотнести внутренний рынок с остальным миром. Иногда ведь так и тянет никуда не ехать, а просто сидеть у себя на лавочке и бить кулаком в грудь от переполняющего сознания собственной уникальности.



Unreal от Epic MegaGames

После плодотворного общения с **Джонни Кармаком** (**id Software**), нетерпеливо бегающим вокруг выставленного им же для розыгрыша в турнире по **Quake** «Феррари», и разговора об эволюции **RPG** и **Ultima Online** с **Ричардом Гэрриотом** (он же **Lord British** из **Origin**), экстаз по поводу только что законченного продукта сменяется горячим желанием сделать нечто новое и более совершенное и совершить невозможное, превзойдя ограничения внутреннего рынка. А если все-таки не сменяется, значит, самое время переходить в отдел мультимедиа, потому что нельзя создавать хорошие игры без желания идти наперекор накатанной колее и отдавать больше, чем получаешь.

Если вы тесно связаны с индустрией компьютерных игр, но не можете позволить себе надолго отрываться от работы, чтобы ездить на пять-семь выставок в году, сделайте **E3** своей единственной обязательной выставкой. В следующем году она снова пройдет в Атланте, в конце мая. А еще через год — наконец-то в Калифорнии, скорее всего — в Сан-Хосе. Так постараемся же к этому времени сделать российский рынок темой номер один на повестке международного дня **E3**!

*Автор статьи формально является продюсером студии **Snowball Interactive**, предпочитая вместо исполнения своих прямых обязанностей ошиваться по международным выставкам и офисам конкурентов. Вы можете войти в контакт с его виртуальным эго по координатам **nivalmustdie@snowball.ru**.*




Сама Лара Крофт

НОВОСТИ












Sega разрывает контракт с 3Dfx

Как и ожидалось, **Sega Enterprises** в одностороннем порядке разорвала свой контракт с американской компанией **3Dfx,** разработчиком технологии трехмерных акселераторов для персонального компьютера и игровых автоматов на предмет создания графической подсистемы для своей следующей игровой приставки. Эта новость, в свете последних событий, ни для кого не стала сюрпризом, за исключением, быть может, самой компании **3Dfx.** Находясь в процессе акционирования, компания испытала настоящий шок, когда эта история впервые попала в печать. В тот же день цена их акций упала в цене почти в два раза. В свою очередь, **3Dfx** собирается довести это дело до суда и заставить **Sega Enterprises** выполнить условия контракта.

Напомним, что несколько месяцев назад мировой прессе стала доступна официальная информация от самой компании **3Dfx,** что на протяжении последнего времени компания работала над графической подсистемой для игровой приставки, основанной на технологии **Voodoo Graphics** по контракту с компанией **Sega.** В течение этого времени **Sega** финансировала проект, а также инвестировала в компанию около двух миллионов долларов. Одновременно с этим, по сообщениям японской прессы, японское отделение компании вело аналогичные разработки совместно с корпорацией **NEC.** И хотя до сих пор официального подтверждения эта информация не получила, скорее всего, **NEC** (или кто-то другой) предложил более выгодные для **Sega** условия сделки, что и предрешило судьбу контракта с **3Dfx.**

Компания 3DO выкупает свои акции

В связи с тем, что цена на акции компании **3DO** в последнее время опустилась до подозрительно низкого уровня, руководство компании приняло решение самой выкупить их часть на общую сумму в пять миллионов долларов. По сообщениям компании, **3DO** считает, что нынешняя их цена не отражает реального положения вещей, поэтому лучшего выхода, чем покупка своих же акций для поднятия их стоимости, они не нашли.

До последнего времени **3DO** так и не удалось выпустить ни одного настоящего хита, однако их будущие проекты, возможно, ждет лучшая судьба.

Nintendo снова борется с пиратством

Nintendo совместно с парагвайским правительством провела одну из крупнейших акций по борьбе в пиратством за последнее время. Эта акция предотвратила появление в продаже пиратской продукции на сумму более 2.6 миллионов долларов. Нужно отметить, что пиратские видеоигры являются всего лишь малой частью более чем 10-ти миллиардного потока пиратской и контрабандной продукции, распространяемой по всему миру через Парагвай. С другой стороны, Sega, давний конкурент **Nintendo,** первой из основных игровых компаний решила официально выйти на китайский рынок со своей игровой продукцией. Компания надеется в этом году продать более 40000 своих приставок и побороть своими силами китайских пиратов.

Namco официально поддерживает Nintendo и объявляет о сотрудничестве со Square

Японская компания **Namco** после долгих семи лет «холодной войны» с **Nintendo** официально объявила о своей поддержке их 64-битной игровой системы. И хотя пока эта поддержка выражается лишь выпуском детского бейсбола для японского рынка, у **Namco** до сих пор имеется огромная коллекция непереведенных по разным причинам с игровых автоматов на **PlayStation** игр, которые теперь могут обрести свое второе рождение на 64-битной приставке.

Кроме того, японская компания **Square** совместно с **Namco** объявила о начале работы над своей первой игрой для игровых автоматов. Используя технологию, разработанную для **Tekken 3, Square** решила прорваться на высококонкурентный рынок игр для игровых автоматов и теперь работать на равных, как с самой **Namco,** так и с другими крупными японскими и американскими игровыми компаниями. Какая конкретно игра станет первым опытом **Square** на новом для себя поприще – пока неизвестно.

Electronic Arts ставит вопрос о будущем PlayStation

Electronic Arts, крупнейший независимый издатель игр, который до последнего времени являлся одним из основных разработчиков для 32-битной приставки от **Sony,** сделал недавно довольно скандальное заявление. Согласно этому документу, около 30% дохода в этом году **EA** получила от продаж игр для игровой приставки **PlayStation,** однако компания выразила определенные опасения относительно будущего этой платформы. По крайней мере, руководство этой компании уже не ожидает роста этих цифр в следующем году, а наоборот готовится к их падению. По разным причинам, в первую очередь благодаря огромному количеству игр-конкурентов, разрабатываемых сегодня для этой системы, а также растущей популярности **Nintendo** 64 в Северной Америке, **Electronic Arts** опасается, что таких результатов, как в этом году больше на этой системе нельзя будет добиться.

Кроме того, **EA** заявила, что никто больше не может гарантировать дальнейший рост популярности 32-битных приставок в целом.

NEC присоединяется к инициативе Intel

Новая инициатива корпорации **Intel** по созданию открытой платформы для игровых автоматов получила поддержку со стороны компании **NEC.** До последнего момента **Intel** активно пропагандировал идею создания таких аппаратов на основе своего процессора **Pentium 2** и графического трехмерного акселератора компании **3Dfx.** Но теперь, кроме технологии американской компании, в этих игровых автоматах предполагается использовать также и разработанный компанией **NEC** акселератор на основе технологии **Power VR.** Первые готовые игровые автоматы должны стать доступными уже к концу года. А пока нам остается только наблюдать за разразившейся войной между технологией **3Dfx** и **Power VR** за будущее игровой индустрии.

Компания Looking Glass в поисках дополнительного капитала

Компания **Looking Glass,** известный американский разработчик высокотехнологичных игр, в последние несколько месяцев вела активные поиски дополнительных источников финансирования. И вот, кажется, этот процесс в ближайшее время будет завершен. Источники, близкие к компании, дали понять мировой прессе, что уже в ближайшее время **Looking Glass** либо сольется с другой компанией, ранее не работавшей в этой индустрии, либо получит новый источник финансирования своих амбициозных проектов.

Еще совсем недавно компания заключила крупную сделку с издательством **Eidos,** однако новое финансирование должно поступить совсем из других источников.

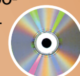
Acclaim продолжает испытывать финансовые проблемы

Несмотря на отличные продажи игры **Turok** для **Nintendo 64,** доходы от которой составили около 57% доходной части бюджета компании за третий квартал этого года, в остальном **Acclaim** продолжает нести катастрофические потери. За один только третий квартал компания получила убытков на сумму около 70 миллионов долларов, что более чем в 15 раз превышает подобные цифры за тот же период прошлого года. При всем при этом чистые убытки компании за прошлый год составили более 200 миллионов долларов, и аналитикам остается только гадать о том, что ждет **Acclaim** в этом году. С другой стороны, **Acclaim** обнадежил акционеров тем фактом, что большая часть их продукции в этом году приходится на самые популярные жанры и на платформу **Nintendo 64,** которая знаменита своими большими продажами игр (к сожалению, независимо от их качества).

Steve Jobs снова во главе Apple

На удивление всем, президент **Apple, Gil Amelio,** подал недавно в отставку, а его место снова занял один из основателей компании, **Steve Jobs.**

Несмотря на то, что **Jobs** неоднократно подчеркивал, что у него нет никаких планов вернуть себе руководство компании, последние события заставили его занять этот пост. Совет директоров компании, неудовлетворенный работой **Amelio,** попросил последнего подать в отставку и, пока не будет найден новый президент, назначил Стива Джобса и финансового директора Фреда Андерсона возглавить **Apple.** Под руководством **Amelio** компании не удалось поправить свое финансовое положение, чему не помогло даже сокращение на треть персонала **Apple.** Разговоров о том, чтобы Джобс вернулся к руководству компании навсегда пока не ведется. И соответственно, **Steve Jobs,** продолжит одновременно возглавлять свою анимационную студию **Pixar.**



РУССКАЯ ВОЛНА



Студия «Союз» и издательская компания «Союз Интерактив» готовит к изданию новый CD-ROM под названием «РОЛЛЕРЫ».

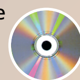
Как следует из названия, этот диск будет посвящен всему, что связано с катанием на роликовых коньках. Помимо огромного количества самих коньков и аксессуаров диск содержит школу катания от самых азов до вершин мастерства.

Для создания диска был приглашен самый главный роллер страны Роман Дырин, в исполнении которого и были исполнены все трюки на этом диске.

Также на диске имеется множество материала, связанного с эстетикой и идеологией роллерского мира, досугом его обитателей и extreme-музыкой.

Этот диск будет настоящим подарком для огромной армии любителей экстремального образа жизни.

Новости от 1С



Братья Пилоты: Дело о похищении слона.

Долгожданная веселая приключенческая игра по мотивам знаменитого мультфильма **«Следствие ведут колобки»**, разрабатываемая компанией **«Gamos»**, практически готова к выходу и проходит в настоящее время финальное тестирование. Игра разрабатывалась около двух лет, отличается великолепной 2D графикой, над которой работали художники студии **«Пилот»**, и тонким юмором. К началу сентября 1997 года коробки с игрой поступят на прилавки магазинов.

Бородино: Наука побеждать.

Продолжается работа над игрой **«Бородино»** в жанре походовой стратегии. Игра будет отличаться высоким уровнем достоверности расчетов результатов боев и исторически точными схемами расположения войск. Музыкальное оформление игры создается на базе реальных военных маршей русской, французской и других европейских армий начала прошлого века. В настоящее время прорабатывается возможность добавить модный real-time режим и тем самым дать игроку возможность выбора между turn based и real-time игрой.

Snowball Interactive продолжает оживлять мир «Летописи Времен»

Разработка следующей игры по концепции мира **PIKE**, **«PIKE: Секретные Операции»**, начнется уже в самое ближайшее время. При этом новый проект будет вовсе не набором дополнительных миссий для **«Операции Громовержец»**, а самостоятельной игрой с качественно улучшенной графикой, поддержкой MMX-технологии и более сильным «движком» – следующей версией собственной технологии студии **RotatedSpace2Dд.**



Окончательно оговорили все пути взаимодействия четырех проектов **«Летописи Времен»** собравшиеся вместе продюсеры и дизайнеры **Snowball** и компании **«1С»** – стратегического партнера студии и издателя всех проектов серии. По порядку своего выхода в свет серию образуют стратегия **«Всеслав Чародей: Клан Драгомира»** (осень 97), RPG **«Князь: Амулет Дракона»** (зима 97), индустриальная стратегия **«Меркурий-8: Плавящиеся Тени»** (зима 98) и пока засекреченный проект под рабочим названием P3 (весна 98).

Новости от АО «ДОКА»

КИЕКО И ПОТЕРЯННАЯ НОЧЬ

АО «ДОКА» объявило о завершении работ по переводу и озвучиванию интерактивной сказки **«Киеко и потерянная ночь»**, локализация которой осуществляется по лицензии французской компании Ubi Soft. «Эта очаровательная сказка, выполненная с истинно французским шармом, предназначена для дополнения нашей линии многоязычных обучающих продуктов, – отмечает директор отделения программных разработок компании "ДОКА" Анатолий Шевчук.- Поскольку и текст и звуковое сопровождение выполнены на пяти европейских языках, включая английский, французский, немецкий, испанский и, естественно, русский, программа может быть успешно использована в процессе изучения иностранных языков, особенно в комбинации с нашими продуктами серии LinguaMatch, а также для обучения чтению детей младшего возраста.



«Киеко и потерянная ночь» планируется к выпуску в сентябре 1997 г.

НАСЛЕДИЕ ЯРОСЛАВА: БОРЬБА ЗА ПРЕСТОЛ

АО «ДОКА» сообщает о намеченном на 20 августа выпуске бета-версии новой стратегической игры под рабочим названием **«Наследие Ярослава: Борьба за престол».** Как следует из названия, игра посвящена истории России периода феодальной раздробленности – XI-XII века. «Мы хотели сделать классическую чистую историческую стратегию, поэтому в игре нет магии, колдовства, бессмертных и других модных сейчас элементов фэнтэзи, – говорит лидер московской команды разработчиков **«Перун»** и главный программист проекта Илья Браиловский. – Мы также старались следовать реальным историческим фактам в таких деталях как действующие в игре силы (это русские княжества, рыцари Тевтонского Ордена, кочевники – сначала половцы, а затем монголо-татары), здания, вооружение, география и т.п. Конечно, игра не претендует на роль серьезного научного исследования, и ее соответствие исторической реальности ограничено из соображений играбельности и, естественно, трудоемкости проекта. Однако, мы делаем именно историческую стратегию, основанную на отечественной истории. В игре будут присутствовать все основные элементы классики жанра – строительство, экономика, управление городами, дипломатия и, конечно, военные действия.»

Выпуск игры **«Наследие Ярослава: Борьба за престол»** намечен на октябрь нынешнего года.

Фирма Аккела приносит извинения компании Дока.

Фирма **Аккела** приносит извинения компании **Дока** в связи с публикацией неверных сведений в рекламе автосимулятора **POD** (Страна Игр №6) о присвоении приза симпатии зрителей и жюри фестиваля **Аниграф'97.** На самом деле приз симпатии зрителей был вручен игре **«Противо-стояние».**

TOTAL ANNIHILATION

ИГРА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Джеф КИГЛИ

*Предлагаем интервью с **Роном ГИЛБЕРТОМ**, Creative Director'ом Cavedog. Рон, создатель первых двух Monkey Island и Disigner **Крис ТЭЙЛОР** создали первую реально трехмерную стратегию в реальном времени. «Страна Игр» благодарит **Джефа КИГЛИ** из GameSlike за сотрудничество.*

? Как у Cavedog появилась идея создания Total Annihilation?

Cavedog: Игра была придумана и создана **Крисом Тэйлором**, чьи игры включают в себя **Electronic Arts**'овские баскетбольные симуляторы и другие, такие, как **4-D Boxing**. Крис пришел ко мне с идеей **Total Annihilation** в сентябре **1995** года, и когда мы услышали его план о создании игры в реальном **3D** мире с использованием генерирующихся в реальном времени **3D** юнитов, мы не смогли ему отказать. Первые **9** месяцев Крис провел в работе над созданием базовой технологии, доказывая верность своей концепции. Остальное скоро станет достоянием истории.

? Рон, поскольку стратегические игры в реальном времени так популярны на рынке, некоторые аналитики считают этот жанр первым среди остальных. Почему Cavedog решил выпустить свою первую игру именно в этом жанре? Входила ли в Ваши планы задача «покорить волну» успеха таких продуктов, как WarCraft, Command & Conquer, или Вы намеревались привнести в этот жанр что-то абсолютно новое?

Cavedog: Несомненно, игры данного направления сейчас популярны, но когда мы начали разработку **Total Annihilation**, **C&C** и **Warcraft** только что вышли в свет. Крис Тэйлор (дизайнер и директор проекта **Total Annihilation**) и я — большие любители **C&C**, мы много играли и раньше, и в течение первой стадии разработки **Total Annihilation**. Жанр называется жанром тогда, когда несколько разных игр одного направления могут сосуществовать вместе, и каждая из них по-своему интересна (в противоположность **Myst**).

? Итак, я думаю, главное, что хотели бы узнать игроки, состоит в следующем: что нового несет Total Annihilation в сам жанр, что поставит эту игру на первый план среди других, подобных ей?

Cavedog: Добавление в проект настоящих **3D** зданий и строений улучшает общий вид и ощущение реальности от игры. Тот факт, что танки, передвигаясь, в точности повторяют конфигурацию ландшафта, правдоподобно опрокидываются, вращаясь при падении, и орудия откатываются назад после залпа с математической точностью, не просто добавляет в игру лучшую графику. Вы действительно почувствуете себя в центре происходящего. Если взрывается юнит, он не просто исчезает с помощью графического эффекта, его кусочки разлетаются в разные стороны, оставляя за собой клубы дыма. Приглядитесь внимательней, и Вы увидите крутящуюся в воздухе башню подбитого танка, которая исчезает за границей экрана.
Уникальна концепция **Commander**'а (юнит, олицетворяющий собой самого игрока) в **Total Annihilation**. Он может быть только один и его невозможно построить. Если играть одному, игра закончится, как только ваш **Commander** погибнет. Играя в **multiplayer**'е, можно установить такой режим, при котором гибель **Commander**'а означает конец игры именно для отдельного игрока, а не для всех вообще. Проще всего описать **Commander**'а, применяя шахматную терминологию: это симбиоз короля и королевы (фигуры, обладающие наибольшей властью, которые вы должны охранять любой ценой). Нельзя сказать, что он неуязвим, поскольку **Commander** обладает «Оружием уничтожения», он способен истребить одним выстрелом несколько юнитов и по этой причине становится слишком дерзким и нахальным. Однако будьте внимательны — с него все-таки можно сбить спесь и сокрушить. Это добавляет в игру дополнительные ощущения, поскольку юнит и вы чувствуете себя равноправными на поле боя.

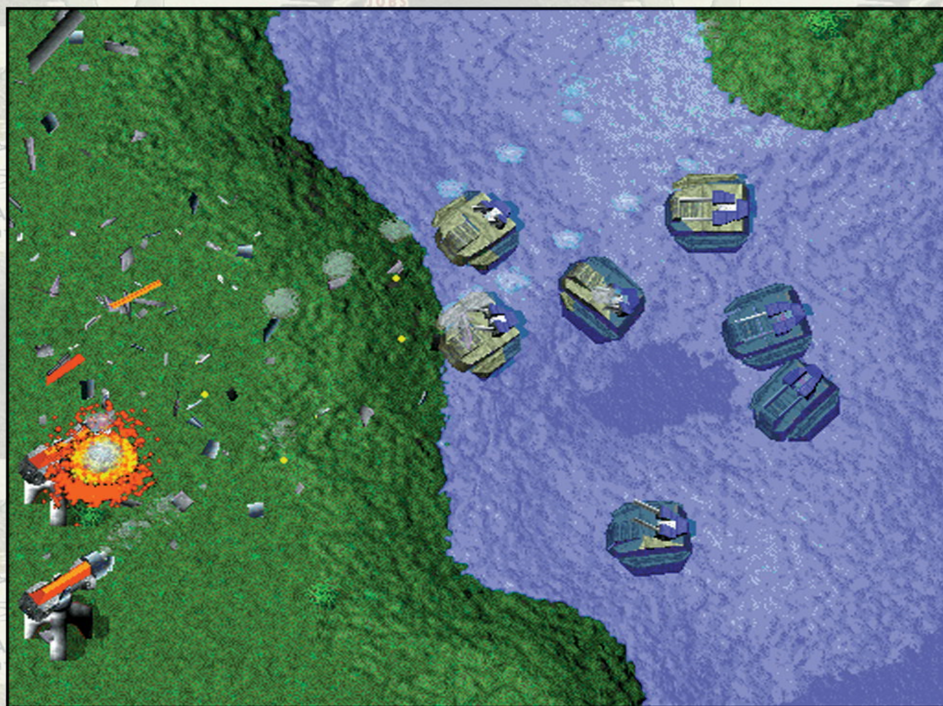
? Давайте еще раз коснемся идеи реальной 3D местности с использованием полигонов. Очевидно улучшение графического изображения игры, уже не говоря о юнитах, которые раньше всегда базировались на спрайтах. Существенно ли усовершенствован сюжет? Я предполагаю, что юниты, находящиеся у подножья склона, теперь не могут стрелять по мишени на вершине горы, верно?

Cavedog: В этом суть построения настоящего **3D** мира. Все подчиняется законам физики. Танк, двигающийся по земле, не может стрелять в противника, находящегося на противоположной стороне холма. Тоже самое относится и к танку, который стоит на холме: он будет великолепно попадать в цель внизу, если она не находится у самого подножья. Поэтому необходимо действительно хорошо целиться чтобы не промахнуться. Это означает, что к выбору оружия нужно подхо-





Команда разработчиков TOTAL ANNIHILATION из Gavedog Entertainment. Возможно, что очень скоро геймеры всех стран будут знать каждого в лицо.







дить очень серьезно (лазер не сможет уничтожить танк на плато, в то время как ракета в этой же ситуации сработает превосходно).

Все это звучит так, словно на местности события действительно происходят как на реальном поле боя. Закономерен вопрос: сможет ли игрок, находясь на земле, следить за ситуацией на вершине горы, будут ли ему показаны все части карты?

Fog of War, Дым войны (некоторые любят использовать этот термин) — интересная тема для разговора. Каждый имеет свое, отличное от другого мнение на счет того, как все должно взаимодействовать и быть установлено. Неважно, каким бы образом мы это ни осуществили, кто-то был бы обязательно разочарован. Поэтому мы поступили следующим образом: в игру включены все возможные опции, о которых можно только мечтать. Например, если Вы хотите видеть всех и каждого прямо с самого начала игры, Вы можете построить свою стратегию таким образом. Если Вам нравится то, как это делает **C&C**, Вы можете выбрать этот путь. Но если Вам больше по душе знать лишь только о юнитах, расположенных прямо по курсу и не видеть всей территории впереди, Вы можете себе это тоже устроить. Если Вы предпочетаете просто видеть Ваши юниты, не заботясь об их реальном изображении — нет проблем. Основной принцип, которым мы вооружились при разработке этой и других отличительных черт игры, состоит в следующем —это Ваша игра, Вы ее купили, так почему мы должны устанавливать непреложные правила?

Продолжая обсуждение местности, на каких ландшафтах сможет развернуть свои действия участвующий? Мы найдем на всех уровнях лишь долины и холмы, или можно предполагать что-то неожиданное (воду, мосты и т.д.)?

Мы создали для игры огромный банк различных ландшафтов. Поскольку мы ничем не ограничены, в наших силах разработать любую карту по желанию. У нас есть и обычный зеленый лес (что бы представляла из себя стратегия реального времени без зеленого леса и травы), но в Вашем распоряжении есть также миры, затопленные пылающей лавой, планеты, изобилующие железом, несколько различных пустынь, тропические острова, миры, наполненные водой, лунные ландшафты и т.д. В нашей игре Вы найдете и огромные равнинные плоскости, и «швейцарские Альпы».

Способствует ли полигонный «движок» молниеносному разрушению таких конструкций как мосты и строения? Можно ли поднять на воздух какую-нибудь стену здания?

Бомбежка юнита разрушит его, но если Вы не закончите операции до конца, на земле останется металлический каркас строения, окруженный цементной пылью. Таким образом, Вы сможете регенерировать весь оставшийся металл из этих юнитов. Если противник вторгается на Вашу базу с отрядом танков и Вы отбиваете атаку, он не только проигрывает сражение, но и теряет технику, столь драгоценный металл, который Вы сможете использовать впоследствии. Поэтому Вам нужно быть внимательным.



Я думаю, все игроки согласятся со мной в том, что главное в стратегии реального времени — это юниты, вся игра держится на их балансе. Помимо основного юнита, не могли бы Вы хотя бы вкратце рассказать о других оригинальных юнитах, планируемых в этой игре? Не намереваетесь ли Вы создать шпиона или вора, как было сделано в Red Alert?

Я бы предпочел не говорить о добавочных юнитах сейчас. Мне бы не хотелось затрагивать в нашем разговоре то, над чем работа еще не закончена — никому бы это не понравилось. Не думаю, что любители приключенческих игр простили бы меня за несколько сцен, вырезанных из **Monkey Island 2**, о которых я говорил заранее.

Слышал, что Вы создаете достаточно расширенную сеть поддержки для Total Annihilation, включая планы создания новых юнитов и зданий, которые можно будет загружать с вашего сайта в Интернете каждую неделю. Знаю, что Бретт Сперри, президент Westwood Studios, считает, что добавление новых юнитов в игру требует всеобщей перестройки AI для того, чтобы убедиться в сбалансированности всех юнитов. Не станет ли выпуск этих новых юнитов на еженедельной основе существенным препятствием для восприятия правдоподобности игры?

Как вы упомянули, мы действительно планируем создать новые юниты, карты и мисии, которые игроки будут еженедельно загружать с **www.cavedog.com**. То что людям нра-

вится в этих играх — это юниты, юниты и еще раз юниты (именно в этом порядке). Как только ты овладел стратегией, игра перестает увлекать. Но, имея огромное количество добавочных и загружающихся юнитов, в вашем распоряжении нескончаемая игра. Важно, что мы создали ее таким образом, что Вам не придется при загрузке ломать голову над тем, сбалансирован ли юнит. Просто не используйте его. Вы можете не только стереть юнит из директории (каждый юнит — это отдельный файл), на старте есть диалоговое окно, которое позволяет Вам отключать любой из этих юнитов или зданий, даже те, которые встроены в саму игру. Если Вы и Ваши друзья захотите играть без самолетов, просто не выбирайте их в списке.

Полагаю, что каждый согласится с Вашим мнением по этому поводу, но в то же время компания Westwood Studios, признанная весомая компания, производящая стратегии в реальном времени. Почему Вы думаете, что Ваш продукт будет конкурентноспособен на рынке и, возможно, превзойдет по качеству такие игры как Red Alert? Входило ли в Вашу задачу создать игру лучше, чем Command & Conquer/Red Alert?

Я действительно полагаю, что мы создали абсолютно другую игру. **C&C** — великолепная игра. Без сомненья, она запомнится как игра, кардинально повлиявшая на многих игроков и на саму концепцию. У меня нет желания «уничтожить» **C&C** — я отношусь к этой игре с большим уважением. Цель любой игры — развлечь как можно больше людей, увлечь их собой на возможно больший срок, и я ни в коем случае не сомневаюсь в возможностях **Total Annihilation** в этом смысле.

По Вашему мнению, всем играм с чертами стратегии реального времени придется иметь такой же «движок», чтобы быть конкурентноспособными на рынке в будущем, при условии, что у Total Annihilation настоящий полигонный 3D «движок»?

Хороший вопрос. Конечно, **DOOM** практически уничтожил все игры с таким же сюжетом, которые не были прежде всего выполнены в **3D** мире. Не знаю, произойдет ли то же самое и здесь.

Все стратегии реального времени имеют определенную экономическую систему. А как игроки делают деньги в Вашем футуристическом мире?

Здесь они не делают денег. Это одна из черт, которая нам с Крисом очень не нравилась в **C&C** и других играх. Зачем зарабатывать деньги? Как превратить деньги в танк — заказом по почте? Мы хотели создать **Total Annihilation** как автономный мир. Все, что Вы видите и делаете, должно иметь конкретный смысл в рамках данной игры. Ваша задача — набрать «энергию», «железо». Все в игре построено по высокопередовой **nano-technology**. Используя эти два источника (энергию и метал), Вы сможете создать практически все что угодно. Для накопления энергии Вы можете построить ветряные генераторы, солнечные коллекторы, геотермические здания и др. Железо добывается из земли или регенерируется из поврежденной техники. Другая замечательная черта игры: как только Вы построили одно из таких зданий, ресурсы не перестают поступать к Вам в копилку. Нет необходимости ждать юнит для доставки, транспортировки металла.



Некоторые стратегии наступательны по своему сюжету, в то время как другие придерживаются оборонительной позиции. Какие черты пресущи Вашей игре?

Здесь разработано оба варианта, в зависимости от игрока, стиля игры и того, какие юниты он использует. С помощью запланированных дополнительных юнитов Вы сможете менять направленность игры от модели быстрого действия до более спокойной, стратегической.

Поскольку Вы теперь эксперт в жанре стратегий реального времени, хочу спросить, уверенно ли вы играли во многие конкурирующие игры в процессе исследования Total Annihilation? Какие аспекты, например, в Red Alert Вы хотели бы улучшить?

Больше юнитов! Не было ничего более разочаровывающего чем тот факт, что нам пришлось ждать целых семь месяцев, пока **Red Alert** выпустит пакет новых юнитов, и затем, в дополнение ко всему прочему, обнаружить, что их нельзя использовать нескольким игрокам.



В игре есть реальный полигонный 3D мир, хотя я был несколько шокирован, услышав, что камера зафиксирована в позиции вверх-вниз и не имеет zoom'а. Почему бы не дать пользователям возможность свободно вращать камеру по всему пространству?

Расположение камеры, расположение камеры и еще раз расположение камеры (не обязательно в этом порядке). Мы не хотели получить на экране замкнутую полигонную территорию, которая неизбежна при использовании описываемой Вами камеры. У нас была версия такой игры с использованием подобной камеры, но скоро стало очевидно, что каждый предпочитает играть, когда камера движется сверху вниз. Это действительно лучший способ.

Вы хотели бы передать какое-нибудь послание поклонникам стратегии в реальном времени о Total Annihilation? Почему нужно будет бежать в магазин и покупать именно эту игру?

3D действительно изменяет всю игру, не только графику. Если Вам также по душе юниты, как и нам, Вам обязательно понравятся все новые юниты, которые будут находиться в дополнительном пакете и в сети.

В заключительной части интервью я бы хотел поговорить о Cavedog и о Ваших дальнейших планах. Как знают многие читатели, ваша компания выделилась из Humongous Entertaiment, которая считается лучшим производителем детских развлекательных игр в настоящий момент. Какое будущее Вы планируете для Cavedog? Можем ли мы ожидать новую ролевую или приключенческую игру?

Ответ положителен в обоих случаях. Мы не планируем создать какое-то число названий за сколько-то лет. Если Вы заинтересованы в создании лучших игр, Вы не сможете просто следовать определенному плану. Мы будем осторожно продвигаться вперед, убеждаясь в том, что все, что мы делаем, лучшего качества. Мы также поступали, создавая **Humongous Entertaiment**.

Я также слышал, что Джон Картер, создатель Betrayal at Krondor, сейчас работает с Вами в Cavedog над новым проектом. Это верно? Не можете ли Вы сказать несколько слов о том, что можно ожидать от Вашего сотрудничества?

Да, это так. Как показала **Total Annihilation**, в работе мы единомышленники.

Может ли Cavedog привнести что-то новое в мир игр и что это будет?

Все очень просто: на миллион больше игроков.

Как истинный фанат Monkey Island, я не могу не задать Вам этого вопроса, несмотря на то, что он не касается темы нашей беседы. Поскольку Вы создали первые две игры и покинули землю Guybrush, компания LucasArts собирается выпускать Monkey Island 3 в этом году. Видели ли вы игру и что вы о ней думаете? Если у Вас какие-либо комментарии и советы относительно нее?

Я ее не видел и даже не знал, что они над ней работают, пока не прочел об этом в журнале.

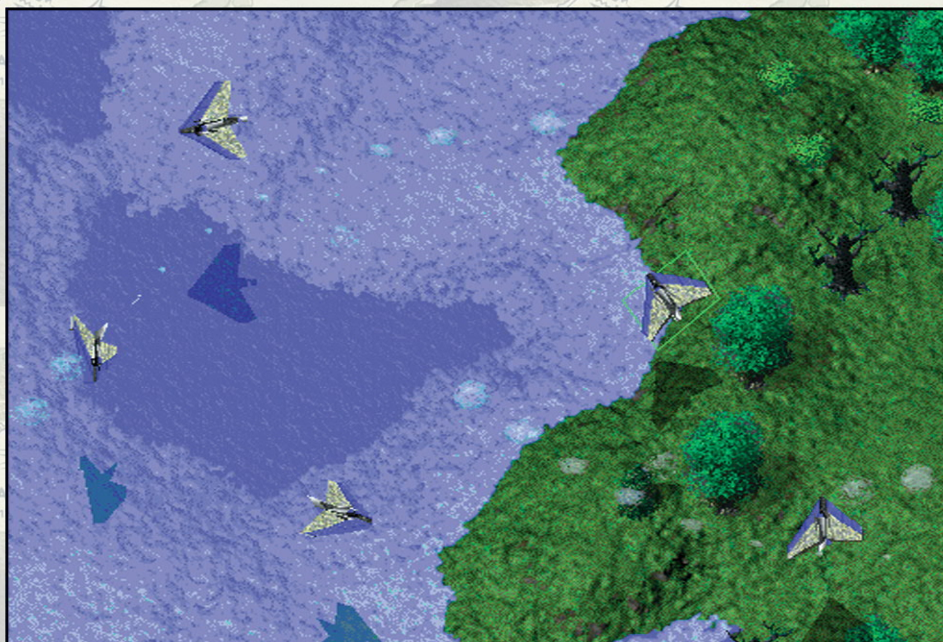
Каково ваше мнение о жанре приключенческих игр? Вы установили стандарт в Monkey Island, и теперь даже такие компании, как Sierra и LucasArts, заметно сократили выпуск игр этого направления. Как вы считаете, этот жанр умирает, чтобы дать дорогу 3D стратегии в реальном времени?

Я не думаю, что жанр мертв, просто он находится в кризисе. Я создал (вместе с соавтором **Monkey Island Дейвом Кросманом**) приключенческую игру под названием «**Bobo and Fletcher Go Deep into the Congo**». Окончательный проект и сценарий лежат у меня на столе и ждут своего часа. Это хорошая старая приключенческая игра, хотя в ней и нет интерактивных новшеств, поражающих воображение.

И в заключении позвольте узнать: уничтожит ли Total Annihilation своих конкурентов? Вы уверены в том, что это будет самая объемная стратегия реального времени в будущем?

Мы гордимся этой игрой. Я действительно не считаю такие игры, как **C&C**, нашими конкурентами, хотя остаюсь, возможно, их самым большим поклоником.

Благодарю за то, что Вы уделили нам время и дали первое представление об игре, Рон. С нетерпением ждем Ваше последнее изобретение в действии.



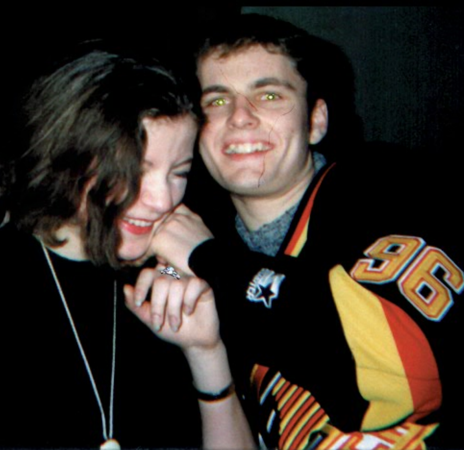


Всеслав из клана Чародей



О первом проекте из глобальной российской серии «Летопись Времен» рассказывает команда московской студии Snowball Interactive





*Приближается осень, а значит и даты выхода в свет большинства крупных российских игровых проектов. Мы продолжаем рассказ о глобальной серии игр под названием «**Летопись Времен**», начало которой в феврале этого года положило партнерское соглашение между компанией «**1С**» и московской студией **Snowball Interactive**.*

*Как вы помните, в прошлом номере **Александр НИКИТИН** из «**1С**» рассказывал нам о внутреннем проекте своей компании — первой российской **RPG** игре «**Князь: Амулет Дракона**», выходящей ближе к Новому Году. В этом номере мы обращаемся к первому проекту «**Летописи**» — стратегии в реальном времени под официальным названием «**Всеслав Чародей: Клан Драгомира**», издаваемому «**1С**» нынешней осенью и разрабатываемому студией **Snowball Interactive**.*

*Главным программистом проекта является **Виталий КЛИМОВ**, 3D моделлером и аниматором – **Дима САВИНОВ**; дизайнером игры выступает **Алексей ЗДОРОВ**, моделлером и аниматором персонажей — **Миша КОЛБАСНИКОВ**. Продюсер проекта и концепт-дизайнер мира «**Летописи**» – **Сергей КЛИМОВ**, ему помогает creative executive **Вадим СОКОЛ**, а Виталию помогает дополнительный кодер **Илья ШКОЛЬНИК**. Мы нанесли студии визит в воскресенье, которое, в лучших традициях разработчиков компьютерных игр, является для **Snowball Interactive** рабочим днем, и попросили Сергея Климова рассказать нам о ходе работы над «**Всеславом**».*

Студия

Сергей, что такое Snowball Interactive?

Snowball – это такая довольно маленькая московская студия, которая занимается исключительно разработкой игр. В начале этого года вышел наш аркадный симулятор PIKE, который вскоре будет переиздан как budget, а в настоящее время мы все свои силы посвящаем «Летописи Времен» – большой такой игровой серии из четырех проектов, которую мы делаем вместе с компанией «1С». Кстати, они же будут и переиздавать PIKE в рамках новой линии «1С: Коллекция Игрушек».



Как получилось, что вы стали работать вместе с компанией «1С»? Когда и как вы пришли к этому решению?

В конце прошлого года Макс Белянин в гостях у «Никиты» рассказал нам о планах «1С» по созданию собственной линии игр. Мы в это время раздумывали над идеей хорошей стратегии в реальном времени на древние мотивы — что-нибудь с могучими героями и настоящими мечами. Так что где-то под Новый Год мы позвонили в «1С» и встретились с их продюсером, Юрой Мирошниковым. Он с нами поделился идеей сериала, рассчитанного исключительно на российский рынок, а мы с ним – идеей создания собственной концепции мира, на основе которой этот сериал можно было бы сделать. Потом и у нас и у него были какие-то неотложные дела, кто-то куда-то улетал, и в следующий раз мы пересеклись уже в феврале. Еще раз собрались все вместе, подумали над идеей, посчитали приблизительный бюджет, и он нас всех устроил, что бывает довольно редко (улыбается).

Да и потом идея нас уже сильно зацепила — было очень интересно создать цельную концепцию мира со своим набором правил и своими героями. «1С» был уверен, что Snowball сможет сделать самый лучший проект в рамках заданного срока и бюджета, а мы были уверены, что «1С» – самый лучший издатель для такой глобальной серии. На том и договорились, а непосредственно за дело мы взялись где-то в начале марта.

Какие у вас отношения с «1С»? Насколько они похожи на привычные отношения разработчика и издателя?

У нас с «1С» особые отношения (широко улыбается). Изначально мы договаривались работать вместе не просто над одним проектом, а сразу над серией, поэтому нам было очень важно задать максимально гибкие рамки соглашения, чтобы и мы и «1С» остались довольны совместной работой на протяжении как минимум полутора лет. Стандартные отношения здесь не подходят, поэтому мы остановились на более сложном, но зато более тесном варианте сотрудничества – партнерстве. И нас и «1С» это устраивает, потому что дает каждой из сторон больше возможностей участвовать в работе над проектами серии. По-моему, это вообще здорово, когда две команды работают вместе, а не просто каждая на своей стороне.

Серия

Со студией разобрались. Теперь расскажи нам, как появилась идея «Летописи»?

Надо сразу отметить, что идея создания серии полностью принадлежит Юре Мирошникову из «1С». Мы же отвечаем за «концептуальность» мира – как только он зацепил нас идеей серии, да еще и ориентированной исключительно на российский рынок, мы сразу же захотели сделать не просто несколько игр на основе одного сюжета, но разработать целую концепцию мира, независимую от любого тайтла. Мы населили его героями, кланами титанов и семьями драконов, «поющими вещами», потом подключился Саша Никитин из команды «Князя» и добавил Желтых Собак Пустыни, Ара и Амулет Дракона — и вот мы имеем концепцию, которую уже и не изложишь на одной странице бумаги. После такого гигантского



ВСЕСЛАВ
ЧАРОДЕЙ



количества мозговых штурмов и несметных часов, проведенных за разработкой «Летописи», она наконец начала жить своей собственной жизнью. Если хочешь, я могу в течение нескольких часов рассказывать, например, об истории противостояния кланов Черного Облака и Северного Острова или об истории Одинокого Волка. Главной задачей было создание правил, теперь уже дело за деталями.

Каковы основные постулаты мира «Летописи»? Вообще, кто такие герои и титаны?

Чтобы нормально это понять, нужно или поиграть во «Всеслава», или прочитать страниц двадцать (улыбается). Если вкратце, то нужно знать следующий минимум: во-первых, сначала была Эра Драконов и миром правили, соответственно, драконы, которые жили такими вот большими семьями. В качестве своих помощников они создали титанов, которые были практически так же неуязвимы, как и сами драконы, но в то же время более близки к населявшим тогда мир варварам. Потом суть мира начала меняться, и драконы стали постепенно вырождаться, а магия – слабеть, в результате чего наступила Эра Титанов, оказавшихся лучше подготовленными занять место драконов в новом мире. Титаны образовали множество кланов, и драконы удалились под покровительство одного из них – клана Северного Острова. Попутно был обнаружен единственный способ сохранить магические силы – их заключали в получавшие свою собственную душу «поющие вещи». Неуязвимые титаны создали себе помощников – героев, которые не умирали, но перерождались, сохраняя таким образом свою уникальную личность. Но вот в один прекрасный момент настал День Исхода, и титаны исчезли с лица земли, оставив на героях все бремя власти и заботы о Поющих Вещах. Наступила Эра Героев… Сам Всеслав, служащий клану Северного Острова, является одним из наших любимых героев, однако помимо него есть и другие, не менее сильные – Драгомир Воин или Одинокий Волк, например, события с участием которых воссоздает «Князь».



Какие проекты уже намечены в рамках серии?

Существует четыре проекта, которые уже четко оговорены. Первый по времени выхода – «Всеслав Чародей: Клан Драгомира». Затем выйдет знакомая вам RPG от «1С» «Князь: Амулет Дракона» и вскоре после нее – наша индустриальная стратегия «Меркурий-8: Плавящиеся Тени». А потом еще и проект P3, детали по которому мы пока раскрыть не можем. «Всеслав» рассказывает про противостояние Всеслава и Драгомира, который в XII веке осаждает долину Изяславля, также известную как долина Спящего Леса, в попытке захватить Турим Ваал, Огненный Меч клана Северного Острова. «Князь» воссоздает события VII века, борьбу трех независимых героев – Одинокого Волка, Михаила и Драгомира, скрывающегося под именем Харальда Черного – за Амулет Дракона, дающий доступ к поющему браслету, а «Меркурий» переносит нас в век XXII, где Всеславу и Драгомиру придется временно забыть о своей вражде и объединиться с другими героями в борьбе с таинственной третьей силой, ответственной за события Дня Исхода.

А как складываются ваши отношения с командой из «1С», разрабатывающей «Князя»? Насколько я понимаю, это первый в российской практике пример двух независимых команд, работающих вместе?

На самом деле, складываются очень даже здорово (улыбается). Ведь мы все вместе работаем на успех одной серии, так что по ходу дела друг другу помогаем, как можем. Я могу прямо навскидку перечислить несколько вещей, совершенно нехарактерных для отношений между любыми другими двумя командами разработчиков: во-первых, у нас нет никаких секретов друг от друга в плане сырых материалов, альфа-версий или скриншотов. Обычно разработчики очень ревниво относятся к недоработанным версиям собственных игрушек и практически никогда не показывают ранних скринов или скриптов ни друзьям, ни тем более конкурентам. Например, мы очень дружим с K-D Lab, однако ни мы их «Вангеров», ни они нашего «Всеслава» до сих пор еще не щупали (смеется). Во-вторых, мы довольно часто во время разработки сталкиваемся с похожими проблемами и при этом имеем очень хорошую возможность не биться два раза в одно и то же место, а узнать, как этот вопрос решила та команда, которая раньше всех с ним столкнулась. Еще мы устраиваем совместные брэйнстормы по поводу общих вопросов «Летописи». Художники наши некоторые артефакты сообща придумывают и создают. В общем, как я и говорил, вместе нам работается здорово.

Игра

С драконами и титанами все понятно. Что насчет самой игры? На какие-нибудь российские проекты «Всеслав» похож?

Нет, не похож. Даже на «Аллодов» мы не похожи – у нас рельеф из треугольников, а у них – из прямоугольников (присутствующие программисты посмеиваются). Так и тянет сказать что-нибудь вроде того, что мы станем «первой настоящей полноценной российской стратегией в реальном времени» (улыбается), однако лучше просто сказать, что «Всеслав» – первая нормальная игра про Древнюю Русь. XII век, деревянная архитектура, понимаешь, всякие там полуземлянки, усадьбы-замки, сыродутное рудоплавление. Как и все остальные проекты «Летописи», мы ориентируемся исключительно на российский рынок, поэтому и атмосфера у нас в игре особая, древнерусская такая.

Ну а как «Всеслав» с другими играми соотносится?

Давай попытаемся найти общие черты у «Всеслава» и других продуктов жанра. Начнем с основоположников — Warcraft и Command & Conquer. С ними у нас, при всем к ним уважении, практически ничего общего нет, кроме самого термина «стратегия реального времени» и основных моментов всего жанра. Короче, различий гораздо больше, чем сходств. Далее мы пропускаем их всевозможные клоны и останавливаемся на такой игре, как Warhammer. При всех оригинальных моментах, реализованных в нем, он, к сожалению, так и не стал лидером. Не последнюю роль здесь сыграло неудобство управления. С Warhammer «Всеслава» роднят такие вещи, как реальность действий и характеристик персонажей, подход к миссиям как к частям единого целого storyline, возможность вести боевые действия на уровне управления отрядами и, наконец, нелинейный сюжет. Теперь посмотрим на Settlers II. Хотя эта игра и не является прямым представителем жанра, Blue Byte показали, как можно реализовать в реальном времени управление и развитие сложной экономической модели с полным отображением всех происходящих процессов, начиная от рубки деревьев и заканчивая производством товаров. Также отметим изменяемый трехмерный рельеф. Немного отходя от темы, стоит упомянуть Diablo. Схожими моментами со «Всеславом» в данном случае будут принципы построения и отображения персонажей. И наконец, давай затронем такие еще не законченные игры, как Myth от Bungie и менее известная, но гораздо более крутая Plague от Eidos. Во «Всеславе» нам, к сожалению, пришлось отказаться от идеи полностью трехмерной камеры, запланированной в этих проектах (но ждите ее в следующих продуктах серии!), однако сама идея внимания к искусству боя на пересеченной местности с использованием всех возможностей рельефа и в приближенных к реальным условиях очень



схожа. Это если вкратце (участники разговора переводят дыхание).

Как вы сами определяете жанр игры?

Эротическая мелодрама с элементами фантастики (смеется). На самом деле «стратегия реальной жизни» будет точнее, чем просто «стратегия в реальном времени». Помимо управления частями в реальном времени, у нас еще и соблюдено большинство законов природы. То есть нормальные пропорции, например. Крестьянин такого размера по отношению к своему дому, что в отличие от Warcraft он спокойно проходит через дверь. И деревья соответствующие. Вообще, все сложено именно так, как в реальном мире.



Потом у нас отсутствует такое понятие, как «юнит». Есть, например, крестьянин. Староста деревни его берет и в дружину посылает. Там его учат, потом он еще доспехами обзавестись должен, и только после этого мы получаем нормального дружинника. Это вам не «кликать» на бараках и смотреть, как они за пятнадцать секунд мечника рожают (дизайнеры улыбаются). Нужен лучник в бою – отправь воина с мечом в оружейную, он там меч положит, щит оставит, возьмет лук и вернется в строй. Есть человек, персонаж, а вот что у него в руках – вопрос десятый. Характеристики остаются прежними – так что перед тем, как всю игровую жизнь махавший мечом воин начнет круто стрелять из лука, некоторое время сильно мазать будет.

А как будет осуществлено управление персонажами? И как обстоит дело с «играбельностью»?

Представь, например, что ты смотришь на деревню и видишь, как какой-нибудь дружинник идет через нее так влегкую по своим делам. Стандартные действия? «Кликнуть» и направить ворота патрулировать. А если надо отразить атаку, то надо собирать их всех по разным закоулкам и строить в нужное место, правильно? Но неужели ты думаешь, что в двенадцатом веке князь бегал по деревне за каждым дружинником и указывал, что ему делать? Или, например, отлавливал бездельничающих крестьян и отправлял рубить вот именно это конкретное дерево? Дудки! Попробовал бы он покомандовать вольным крестьянином. Он общался с людьми, отвечающими за строительство, и договаривался с ними, где и какой дом надо строить. А те уже сами собирали рабочих, отправляли кого надо и куда надо за бревнами и глиной и руководили дальнейшим строительством. Надо атаку отразить? Князь не бегал по полю боя, говоря, что каждому воину делать и кого рубить. Существовала воинская иерархия, где каждый отвечал за действия на своем уровне: десятник – за работу своего десятка, сотник – за сотню, и так далее. И именно это позволяет полностью проявить свои тактические и стратегические способности: попробуй, например, представить себе в том же Warcraft'е Куликовскую битву. Или реально происходившие ситуации, когда отряд в 200 человек наголову разбивал тысячные армии. Именно в отсутствии интеллекта у своих частей и полной невозможности управлять разросшейся однородной армией и состоят главные ограничения существующих игр жанра, и такие ограничения мы надеемся успешно преодолеть, переведя игровой процесс несколько в другую плоскость без ослабления, но даже с повышением «играбельности».

Еще какие-нибудь глобальные идеи?

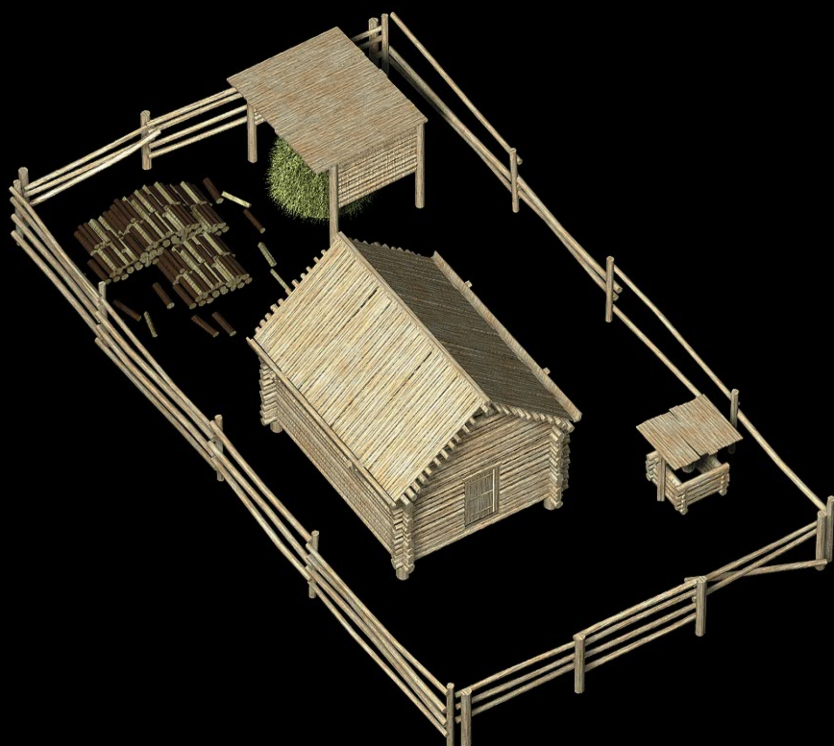
Да. Последнее время все большее и большее число западных разработчиков начинает понимать, что хороший движок игры – это не главное, что игра с отличным игровым действием (то, что



американцы называют «gameplay») и со средним движком на порядок лучше игры со средним действием и отличным движком. Доказательством тому служит то, что многие из выходящих в последнее время игр с технологически сложными движками их лицензируют, а не пишут свой собственный – Blood, Redneck Rampage, Shadow Warrior (все три используют движок Duke Nukem 3D), Hexen 2, Daikatana (обе на движке Quake). Этот список несомненно будет продолжен. Такой подход к делу позволяет разработчикам не тратить время на изобретение велосипеда, а целиком сосредоточиться на игровом процессе, игровом действии. Так же обстоит дело и с остальными жанрами, в том числе и со стратегиями в реальном времени. И никакой High Color, MMX или поддержка 3D ускорителей не поднимет игру с посредственным содержанием до уровня хита. Кстати, не надо понимать это замечание как оправдание тому, что мы, мол, таким образом хотим протащить собственный хреновый движок (программисты делают возмущенные глаза, порываются вступить в разговор). Такие его особенности, как работа с High Color, полностью трехмерный изменяемый ландшафт и освещение в реальном времени ни по возможностям, ни по скорости никак не позволяют его отнести к разряду «посредственных».

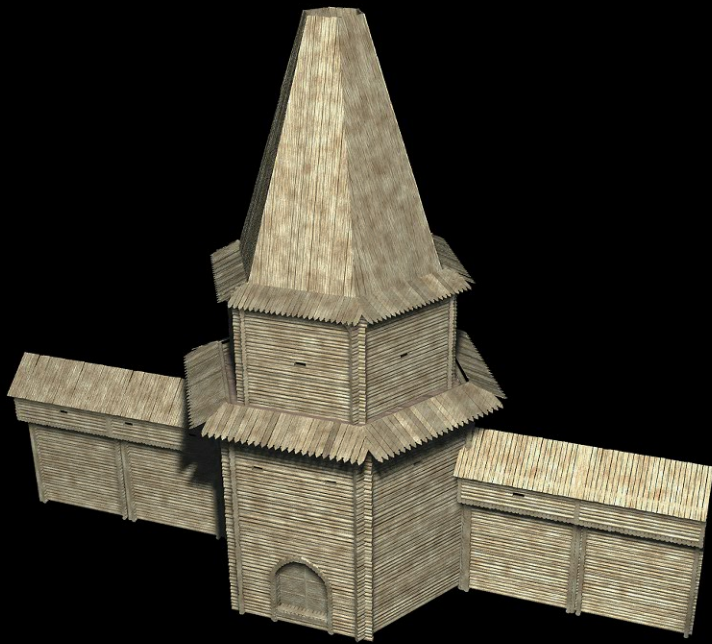
Как выглядит типичная игровая ситуация во Всеславе?

Давай сразу договоримся, что ситуация, которую сейчас вам Алекс опишет, является











лишь примером стратегического игрового мышления, а никак не примером того, какие ситуации действительно будут включены в игру, OK? Дело в том, что все так называемые «задания», или «квесты», в игре будут сильно отличаться друг от друга и целями, и составом участников, и возможностями разрешения. Добавь к этому еще и то, что все действия, совершаемые игроком, имеют далеко идущие последствия. К примеру, отшельник, спасенный в одной миссии, в последующих может принести важную информацию о враге, которая полностью изменит ход событий. (слово берет главный дизайнер «Всеслава» Алекс Здоров) Пусть перед играющим стоит такая, например, задача: в известной ему деревне расположился на привал ожидающий подмогу отряд противника, который намеревается затем совершить разбойное нападение на дружественную вам деревню. Перед играющим встает выбор: он может либо нанести быстрый превентивный удар по лагерю противника с риском быть обнаруженным и атаковать укрепленный лагерь, но с возможностью разбить неподготовленного противника по частям, либо всеми своими силами устроить засаду на подступах к деревне с риском проиграть битву на равных условиях, но с возможностью эффективных засадных действий на известной ему территории, либо пропустить отряд противника в деревню и использовать подмогу в виде крестьян и принципы битвы на застроенной территории, рискуя при этом потерять расположение старосты этой деревни в случае ее сильных повреждений. Во всех этих случаях играющему предстоит, эффективно используя достоинства и недостатки всех своих отрядов, например, тяжелой и легкой пехоты или лучников, а также рельеф местности и замаскированные перемещения своих отрядов, дальние обстрелы по известным ориентирам, преимущества внезапной атаки или боевого настроя врага, попытаться разгромить врага с минимальными потерями. Причем все эти действия происходят в реальном времени с полным контролем за действиями войск… Это вкратце.

Экономика какая будет? Многие жалуются, что им этого, например, в «Противостоянии» не хватало.

Экономика будет. Это уж точно. Однако она отнюдь не ограничивается возможностями постройки необходимых для прохождения конкретных миссий сооружений и не опускается до уровня управления всеми мельчайшими хозяйственными операциями. Большинство экономических действий, совершаемых играющим, имеет далеко идущие последствия, выходящие за рамки одной миссии и во многих случаях прямо влияющих на развитие сюжета. Представь себе, например, ситуацию, когда играющий, не отстроив и не укрепив свою деревню, уходит в длительный поход на несколько миссий, а по возвращении находит ее в руинах. Игра, конечно, на этом не закончится, но дальнейшие действия играющего будут сильно отличаться от тех, которые бы он предпринял, возвратясь в целый и работоспособный лагерь.

Процесс

Как процесс продвигается?

Как может продвигаться процесс, когда каждое утро считаешь, сколько дней до релиза осталось? (слово снова берет Сергей Климов, сказано с совершенно серьезным выражением лица) Есть такое понятие, как crunch mode, которое все-таки отличается от нашего родного «бункера». Когда команда работает в бункере, то никто за пределы офиса до решения проблемы в течение недели не выходит, и пол постепенно покрывается пустыми коробками от пицц и банок воды всякой. Все мы так начинали. А когда команда уже сработалась, как у нас сейчас, то можно вместо бункера в crunch mode переходить – это когда все ложатся спать в приличное время, часа в 3-4 утра, и вместо бессонных ночей просто напряженно часов по 12 в день работают. Зато в отличие от бункера команда вся чисто выбритая, более-менее радостная такая, без мешков под глазами. Это тебе не маниакально-депрессивное состояние бункера. Хотя все равно «Всеслав» нам дается потом и кровью, мы боремся с самым сильным противником – со временем. Один день в неделю в офисе вообще никто не появляется, где-нибудь на солнце отсыпаемся – представляешь, целый день разработки пропадает?

И как вы в этот единственный день в неделю развлекаетесь?

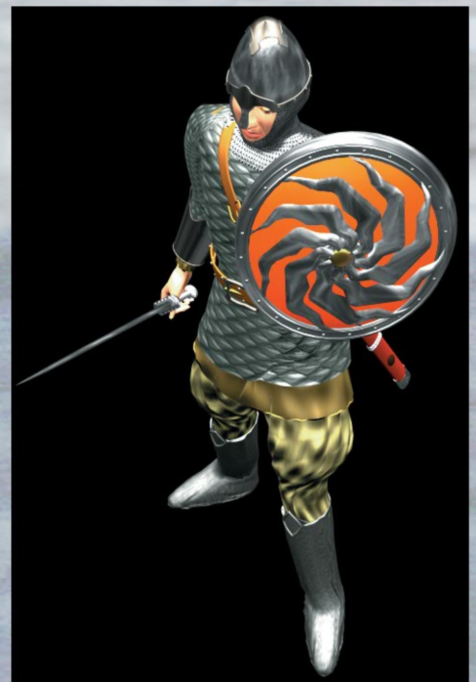
Двух разноцветных комнат, как в «1С», у нас пока нет (улыбается). Когда программист в кому входит в поиске решения, то идет на «Кеттлере» штангу поднимать. Дизайнеры у нас на роликах все больше катаются. Я надеюсь, что «Ванкувер» кого-нибудь из русских «Крыльев» купит к Могильному и Буре, коньки вот без тормозов скоро заведу, чтобы клюшкой не задевали так сильно в игре. Однако за время работы над «Всеславом» социальные связи мы порядком порастеряли, девушки знакомые уже звонить перестали (некоторые присутствующие коллеги улыбаются, некоторые – хмурятся). Придется все это в перерыве перед «Меркурием» восстанавливать.

Последний вопрос: когда можно ожидать появления «Всеслава» в «магазинах нашего города»?

Осенью (вся студия улыбается, слышен чей-то нервный смех). С игровыми проектами всегда так – нам нет смысла объявлять конкретную дату, скажем, 15 сентября или 3 ноября, например. Наша позиция очень простая: как только игра будет готова, «1С» ее опубликует. Если все сложится удачно – пораньше, если не очень – ближе к зиме, однако все равно перед «Князем». Понятно, что если мы будем делать «Всеслава» слишком долго, то выйдем за пределы бюджета, однако это все-таки лучше, чем выпустить пораньше, но какую-нибудь недоделку вроде сам знаешь чего (присутствующие понимающе смеются). Посмотрите на «Вангеров»: «Бука» правильно поступает, что не торопит их разработку. В результате она будет иметь отличную игру, пусть позже – но зато хорошо отлаженную. Каждый разработчик хочет сделать идеальную игру, но вынужден скрепя сердце выпускать то, что можно реально сделать в рамках бюджета и отпущенного времени. Идеальных проектов практически не бывает. Если делать игру слишком долго, устаревает или идея, или технология. Однако у нас есть одно преимущество, которое напрямую вытекает из концепции «Летописи» как серии: то, что мы не успеем доскать и реализовать во «Всеславе», мы обязательно воплотим в «Меркурии-8». Как говорится, it's a promise!



Дизайнеры Snowball Interactive будут несказанно благодарны всем, кто найдет время прислать свои комментарии и предложения по «Всеславу» и «Меркурию-8» на warprayer@snowball.ru. Предложений по «Князю» ждут по адресу nika@company-1c.msk.ru





Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

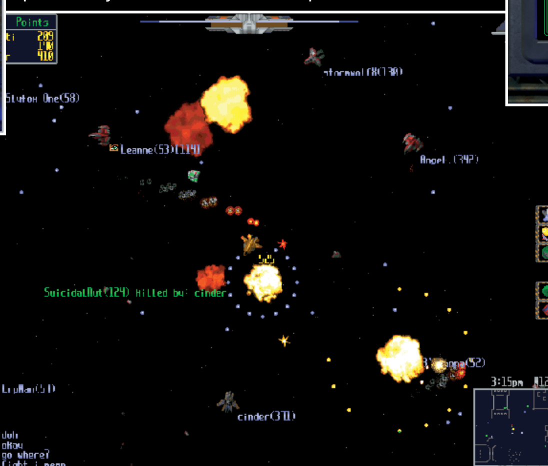
SUBSPACE

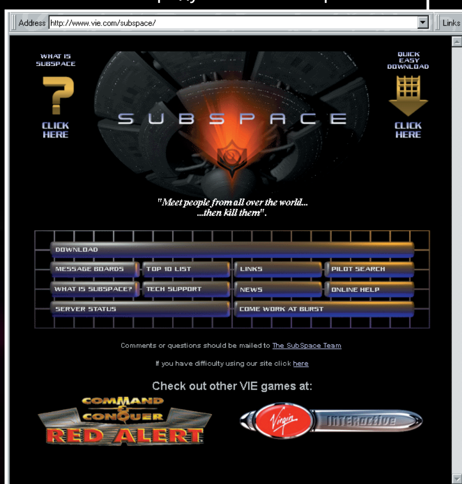
Как иногда приятно бывает вспомнить те времена, когда самая «крутая» игра помещалась не более чем на десятке дискет и шла на той технике, которая описана в «требованиях к компьютеру». Но они безвозвратно ушли. Тем не менее, несмотря на свои скромные размеры и низкие аппаратные требования, **SubSpace** никак нельзя назвать убогой или устаревшей игрой. В чем же причина этого? Все очень просто – секрет в чисто сетевом характере игры. Причем под сетью здесь подразумевается Интернет. Сразу хотим отметить, что single-вариант отсутствует полностью. Для спокойного ознакомления с игровым процессом разумеется есть возможность полетать одному, но это надоест как только вы освоитесь с управлением. Это и понятно - ведь врагов-то нет и делать нечего.

Жанр:	**Action**
Издатель:	**Virgin Interactive**
Разработчик:	**Virgin Interactive**
Требования к компьютеру:	**486SX/33(P-90), 2-х CD-ROM, 8 Mb RAM, Win '95, SVGA**



Так что мы имеем? Простой, но очень симпатичный продукт в стиле «перебей всех кроме своих». У нас он сразу вызвал ассоциации с битвами в Star Control. Вы управляете небольшим истребителем (вид сверху), который может поворачиваться влево-вправо и оборудован двумя двигателями – на корме и на носу (что очень удобно: при торможении не надо терять времени на разворот). Ну и разумеется, на вашем вооружении находится несколько простых, но эффективных устройств: пушки, бомбы, мины и ракеты. Летаете по небольшому замкнутому пространству, имеющему вид не очень сложного лабиринта. В нормальном варианте все играющие разделены на два лагеря. Задача в том, чтобы или сбить 60 противников (в зоне для начинающих), или ваша сторона должна набрать 16 флагов (для опытных игроков). По игровому полю разбросаны симпатичные объекты, собирание которых приводит к увеличению мощи вашего корабля, а иногда и к появлению новых возможностей. И, собственно, больше в игре ничего нет.





Но как же качественно все это сделано! Поддерживается разрешение до 1600x x1200, звук без наворотов, но вполне достойный. Интерфейс прост и понятен даже тому, кто раньше ни в какие сетевые игры не играл. Продукт все сделает сам – необходимо только выбрать из списка тот сервер, связь с которым быстрее. Кстати, необходимо отметить, что из-за простоты игры вам почти наверняка удастся найти подходящий по скорости вариант связи. Ведь уже сейчас есть около полутора десятков зон, на которых всегда находится несколько сотен игроков. Вообще же планируется до 600.000 играющих. Сам процесс очень динамичен: постоянно какие-то погони, перестрелки, призывы о помощи и вопли победителей. Вот подлый противник гонится за кем-то из наших. Так зайдем же ему в хвост и покажем, что тоже не лыком шиты. Это вам не битвы с холодной железякой, а сплошное кипение страстей и эмоций. И все это в таком миниатюрном продукте.

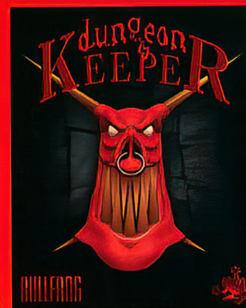


Так что если вы поклонник сетевых перестрелок, очень рекомендуем. Единственным препятствием может быть то, что игра, скорее всего, будет платная, а в нашей стране это приводит к ряду сложностей...

+ Низкие требования при высоком качестве продукта
– Ну очень простой сюжет...
= Давно мы не видели столь достойной миниатюры

10


BULLFROG
PRODUCTIONS LTD


Dungeon Keeper
BULLFROG



Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

Ultima Online

новое поколение игр в INTERNET



На наш взгляд, правы те, кто говорит, что Интернет давно уже не загадочная новинка, а образ жизни целого поколения. Тут любой из юных и не очень сталкеров Паутины всегда сможет найти себе собеседника, встретить знакомых, сразиться с такими же заядлыми игроками или, потратив побольше усилий, рассказать о себе и своих увлечениях с собственной домашней странички. К сожалению, эти способы общения до последнего времени не поддавались сведению под один универсальный «программный» знаменатель, что заставляло иметь помимо коммуникационного пакета целый набор другого софта: легальные версии игр, программы для chat'а, зарегистрированное подключение к глобальным игровым сервисам с установленной клиентской частью и другое подобное программное обеспечение.





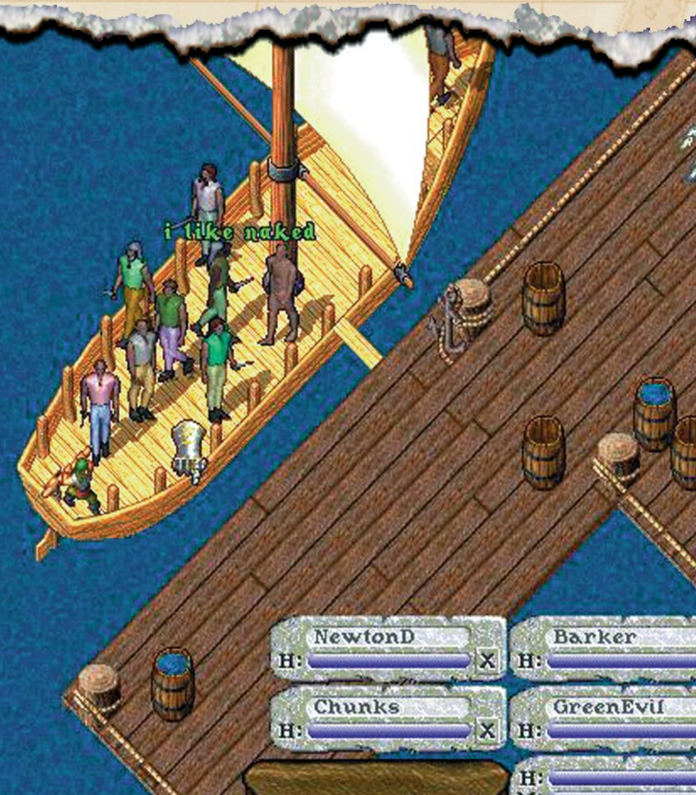
Наиболее печальным оказывается то, что ваше электронное alter ego и его виртуальное «окружение» никоим образом не развивается. Проведя целый день в Сети, поиграв и наобщавшись, на завтра все начнете сначала — если вы впервые с кем-то встречаетесь, будь то игра или chat, знакомство идет по уже проторенному пути — долгая беседа или поединки согласно жестко выстроенному сценарию любимой игрушки. Никакой единой вселенной со своими законами и историей, опытом и населением не существует! Согласитесь, в реальной жизни свобода выбора существенно шире: можно пригласить понравившегося человека домой или в ресторан, затеять с ним общее дело, пуститься в какую-нибудь авантюру или, к примеру, разругаться со смертельным исходом на почве ревности. И все это в реальном времени, как говорится, «не отходя от кассы»!

Кому же как не Origin с девизом «мы создаем миры» исправлять такое нетерпимое положение вещей? За ее плечами богатый опыт в жанре ролевых игр (сериал Ultima: от I-ой до нарождающейся IX-ой) плюс хорошие деньги на развитие от своего издателя — Electronic Arts — и, наконец, ясное понимание того, что сегодня коммерческий успех возможен лишь при использовании глобальных технологий, включая Интернет... Короче говоря, грандиозный проект под неброским названием Ultima Online доведен уже до стадии второго бета-тестирования. Давайте попробуем вместе разобраться, что же это за штука и насколько грядущее превращение красивых идей в реальность соответствует поставленным амбициозным целям (по созданию нового мира, если вы помните).

Жанр:
Сетевая RPG для неограниченного числа участников
Издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Origin
Требования к компьютеру:
P-90, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, видеокарта с 1MB видео RAM и поддержкой DirectX, Slip/PPP или прямое соединение 14.4k bps (рекомендуется: P-166, 32 MB RAM, 8x CD-ROM, 2 MB PCI видео, 28.8k bps или лучше), Sound Blaster или 100% совместимая звуковая карта
Платформа:
Windows '95

Проект этот начинался достаточно скромно — лишь два человека и 250000 тысяч долларов стояли у его истока. Ныне чи-









сленность бригады выросла до 40 человек, а финансирование — до приоритетного. Это неудивительно, поскольку самые осторожные прикидки дают цифру около тридцати-пятидесяти тысяч подписчиков, а более радужные перспективы начинаются от СОТЕН ТЫСЯЧ УЧАСТНИКОВ! Если принять верной минимальную оценку и учитывать только не раз статистически подтвержденные восемь-десять процентов одновременно активных участников от числа «подписантов», то и тогда это составит две-три тысячи. Господа, мы играли с вами в Warcraft2 ввосьмером, в Quake сражались не одной дюжиной, ну наконец в chat'е собирались сотни по две-три (конец света!), но чтобы в ролевике за раз было две-три тысячи активных персонажей… «Не верю! — скажет скептик — Эта штука не заработает». Однако поверить придется, и доказательством реальности новой суперигры станут screenshot'ы на этой и других страницах. Огромный мир существует, и некоторым счастливчикам уже довелось пожить на его просторах.







В мире ULTIMA ONLINE действует свой алфавит. Не очень удобно, но ничего не поделаешь



Как же должна быть велика такая вселенная, чтобы не рухнуть под напором нахлынувших отовсюду «туристов»? Что ж, попробуем перевести игровое измерение на наш земной язык. Действие в **Ultima Online** ограничено привычными для знакомых с сериалом рамками древней Британии. Границы архипелага окружает почти непроницаемый мистический желтый барьер. А теперь внимание! Если вы возжелаете промерить ногами своего героя протяженность наибольшего острова из конца в конец, то он, несомненно, с этой задачей справится. Вот только у вас это отнимет восемь-десять полновесных земных часов бессмысленного сидения за монитором! Впечатляет, не так ли?

У такой обширной густозаселенной территории с реками и морями, горами и пещерами, городами и замками должна быть прочная физическая основа. Существование **Ultima Online** первое время будет держаться на двадцати семи параллельно работающих серверах, а по мере роста населения дополнительные машины числом, кратным 27-ми, будут приходить им на подмогу. Грандиозность намеченных целей, глобальность масштаба, нетрадиционные подходы — эти слова постоянно просятся на язык, когда речь идет о любимом детище Origin — **Ultima Online**. Но что останется после такой модернизации от любимого продукта, или, выражаясь яснее, новая игра — это продолжение или нет?





Давайте разбираться. Самый простой ответ у нас имеется на вопрос о внешнем виде игрушки. Графическое ядро соответствует Ultima VI с заметно улучшенной цветностью (16 бит/пиксел) и поддержкой DirectX. Вид, соответственно, сверху в изометрической проекции.

Сюжет **Ultima Online** возвращает нас к самым истокам сериала и является своего рода ответвлением в цепочке причин и следствий, приведших к появлению первой Ultima. Это как бы еще одна параллельная реальность, что позволило создателям продукта использовать хорошо знакомые игроманам артефакты, события и персонажей, не конфликтуя с сюжетной линией Ultima I-VIII.

В новой вселенной для всех нашлось место, к примеру, для монстров: от драконов, горгулий, орков, троллей, скелетов, демонов и т.п. до всех четырех элементалей. Флора и фауна **Ultima** необычайно богаты. Звери поражают разнообразием видов, непривычным в виртуальном мире. Аллигаторы, медведи, коровы, птицы, кошки,





олени — сплошной Ноев ковчег! В древней Британии отныне представлены не только основные сельскохозяйственные культуры и плодовые деревья, но и растительность пустынь, лесов, болот и джунглей. А самое удивительное — это не декорации, как, скажем, в C&C или War2. Большинство предметов, как и в реальном мире, может быть использовано, зачастую несколькими способами. Вы, например, собираете урожай зерна, размалываете его в муку, печете хлеб и, продав его, покупаете, скажем, оружие или мебель для дома. На купленном стуле можно сидеть, а при желании можно и кидаться и так далее…

Любой из участников **Ultima Online** вправе выбрать себе социальную нишу по вкусу. Полтора десятка умений и профессий доступны в игре, начиная от плотника, повара и музыканта, кончая генералом и врачевателем. И это не считая простых воинов, рыцарей и разбойников. Никто не неволит становиться искателем приключений, и если ваша земная жизнь и так слишком богата ими, то в **Ultima Online** вполне можно найти отдохновение в праведном труде ткача или металлурга. Такой порядок вещей выстраивает новую форму общения производителей игр и потребителей. Последние полностью свободны — хотите следуйте за сюжетной линией — а хотите нет. Согласитесь, это сильно контрастирует с нынешним положением в on-line'овых ролевиках и action'ах. В том же Diablo вы обязаны постоянно сражаться, иначе там просто нечего делать!

В **Ultima Online** возможностей помахать мечом тоже хватает, но предпосылки к этому выстроены намного тщательнее. Теперь нет монстров или бандитов, которые тупо прут на любого, как только его заприметят. Под каждым действием заложена правильная мотивация, являющаяся итогом цепочки событий. Чтобы понять, как это работает, рассмотрим конкретный пример. У драконов обычная пища — это крупные лесные звери. Представим себе, что произойдет, если какой-нибудь умник возьмет и перебьет всех











оленей в лесу. Поголодав немного, драконы найдут замену оленям, скажем, в коровах. Такой оборот придется не по нраву крестьянам, и они пойдут жаловаться рыцарю (то есть вам), который, перебив излишек хищников, восстановит утраченное равновесие в природе, при этом появится мотивация для совершения подвига, приключений и совершенствования навыков героя. По нашему мнению, это самый правильный способ избежать жесткой предварительной заданности целей и порядка действий играющего.

Столь удачное решение проблемы мотивации участников (скопированное с живой природы) нашло применение и для построения более глобальных ориентиров вселенной **Ultima Online**. Действительно, самой серьезной проблемой разработчиков было создание целей, достойных эпической сути сериала, для всех и каждого, кто того пожелает. А это, ни много ни мало, три-четыре тысячи участников только на первом этапе проекта. Несомненно, что все эти тысячи не могут одновременно искать один и тот же амулет, освобождать одного и того же пленника или охранять всем скопом город от набегов бандитов. В идущей сейчас on-line'овой игре Meridian 59 эта проблема так и не решена до конца, и вопрос «целеуказания» участникам повис в воздухе. Какое же решение предлагает Origin?

Ответ опять-таки найден в перенесении законов человеческого социума на уровень математических моделей, заложенных в **Ultima Online**. Поясним на примере.

Помимо нескольких больших городов, на карте тут и там разбросаны пещеры, замки и крепости. Вполне вероятно, что какая-нибудь группа орков или «мальчишей-плохишей», проходя по дороге и наткнувшись на пустующий замок, решит: «Ага! Отличное место для нашей базы. Засядем-ка мы тут и будем делать набеги на город и грабить всех, кто проходит мимо!». Может такое быть? Вполне. Ухудшение криминальной обстановки в этой местности вынудит добропорядочных граждан объединиться и дать отпор наглецам. Предположим, что, выбив противника, силы добра закрепляются в крепости и... сами становятся объектом атак различных группировок. Возникает потребность в подкреплении, оружии и так далее, события развиваются, сплетаясь в тугой клубок и завязываясь в "гордиевы узлы". Судя по результатам предварительного тестирования, такая схема вполне работоспособна, хотя доводилось увидеть, как пара дюжин RPG'истов довольно бесцельно толклась перед городскими воротами. Видимо, найти свою стезю в **Ultima Online** кое-кому не проще, чем в нашем мире!



В силу сознательного отказа Origin от жесткой детерминированности игрового процесса, постулируется отсутствие в явной форме конфликта между Добром и Злом. Все должно решиться само собой, благодаря различным наклонностям игроманов. Наверняка найдется не одна сотня желающих принять сторону тьмы, как и тысяча-другая борцов за свет. Однако совсем без «тормозов» обойтись невозможно. Верховными жрецами двух полюсов морали станут хорошо знакомые по предыдущим сериям Лорд Бритиш (Lord British) и Блэкторн (Blackthorn). А вот то, как они смогут уследить за всеми, кого покарать, а кого миловать, можно ли их будет убить и другие вопросы этого ряда пока вынесены за скобки. Известно лишь, что за первым псевдонимом скрывается легендарный создатель всех Ultima Ричард Гарриот, и это просто прекрасно, а вот за вторым — Старр Лонг, исполнительный продюсер Origin, отвечающий за проект Ultima Online. Помогать им станут местные полицейские — Гаранты Безопасности (Safeguards), места дислокации которых только крупные города, основные дороги и замок Лорда Бриташа. В этих узловых точках принуждение игроков к благопристойному поведению будет максимально сильным. Пещеры,









В ближайшем будущем мы еще не один раз вернемся к ULTIME ONLINE, т.к. это действительно совершенно новый шаг, который должен подтолкнуть развитие глобальных компьютерных проектов в «сети». Ко всему прочему, «Страна Игр» попала в списки бета-тестеров. Так что ждите новых материалов...



леса и замки вполне могут стать (хотя бы в силу отдаленности от очагов цивилизации) прибежищем «плохих парней»: от компьютерных монстров до сознательно служащих Злу игроков. Таким образом, не видно каких-либо препятствий для полноценного функционирования механизма автоматического поддержания игрового равновесия. Впрочем, тестирование проводилось при участии «только» сотен людей, а вот когда будут тысячи, картина может и измениться.

Еще одним примером инновационных подходов, примененных в **Ultima Online**, служит новая система учета рейтинга персонажей. В Diablo, где использован вполне традиционный подход, удачно сражаясь, торгуя и меняясь артефактами, возможно за короткий срок во много раз повысить могущество своего героя. Достигнутые показатели затем не меняются, независимо от того, продолжаете ли вы сохранять активность или просто затаились где-то и отдыхаете. А если такой «крутой» сражается с новичками, то для последних игра теряет всякий смысл — их раз за разом бьют, как мух, одной левой. В **Ultima Online** можно совершенствоваться во многих боевых искусствах и аналогичным образом достигать в них совершенства. Но... как только тренировка прекращается, уровень мастерства начинает медленно снижаться. Понятно, что можно быть мастером в чем-то одном, постоянно поддерживая форму, но невозможно быть чемпионом всего и вся из-за введенной Origin особенности рейтинговой системы. Более того, дурная слава убийцы игроков должна привести к массовой облаве на злодея, и тут уж пощады не будет! В **Ultima Online** у любого новичка всегда есть шанс!

Новая игра от Origin — это удивительный, редкий по нынешним временам пример творческого синтеза последних технологических достижений, старого, но любимого всеми жанра и масштабности замысла.

Масса новинок, удивительный интерактивный мир

Неясности состояния персонажа во время off-line

Потенциальный конкурент реальной жизни

10









Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

WarCraft НАВСЕГДА!

Тема:	Стратегия в реальном времени
Издатель:	Blizzard
Разработчик:	Blizzard
Требования к компьютеру:	486/33, 8 Mb RAM, 2-х CD-ROM
Другие платформы:	Macintosh, Sega Saturn, Sony PlayStation

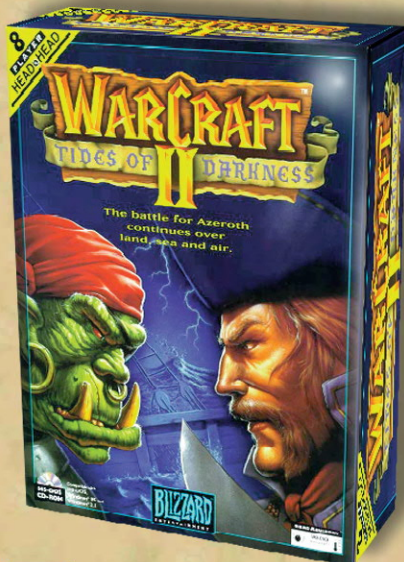
Есть плохие игры и есть хорошие игры, но существуют и такие, которые, впечатляя раз и навсегда, остаются в памяти благодарных геймеров неким эталоном, шедевром, классикой жанра. Они идеально сбалансированы, наполнены атмосферой приключений, борьбы, заставляют работать воображение, интеллект, и, в конце концов, по-настоящему развлекают. **WarCraft** (Искусство Войны) — яркий пример такого прорыва. Взяв все лучшее у предшественников (Dune, C&C и WarCraft I), добавив отличную SVGA графику и новые сетевые возможности, **WarCraft II** штурмом взял игровой Олимп в декабре 1995-го. С тех пор на его счету многочисленные, самые престижные награды: от PC Gamer'а — «Игра Года», от NEXT Generation — «пять звезд» и масса других... Мы уж не говорим о признании WarCraft'а интернациональным сообществом геймеров, связанных Интернетом.

Пять причин, почему мы до сих пор играем в WarCraft

Так что же делает **WarCraft II** таким популярным? Возможно, большинство игроманов (авторы входят в их число) привлекает роль Верховного Владыки, имеющего полный контроль и управление над судьбами всех ваших последователей. «Казнить нельзя помиловать» — эта старая психологическая дилемма заставляет каждый раз волноваться и переживать, отправляя своих бойцов на смерть или принимая «судьбоносные» для развития колонии решения. Но красота **WarCraft**'а не только в отличной графике и динамичности управления. Необходимость точного учета последствий, стратегическое и тактичес-



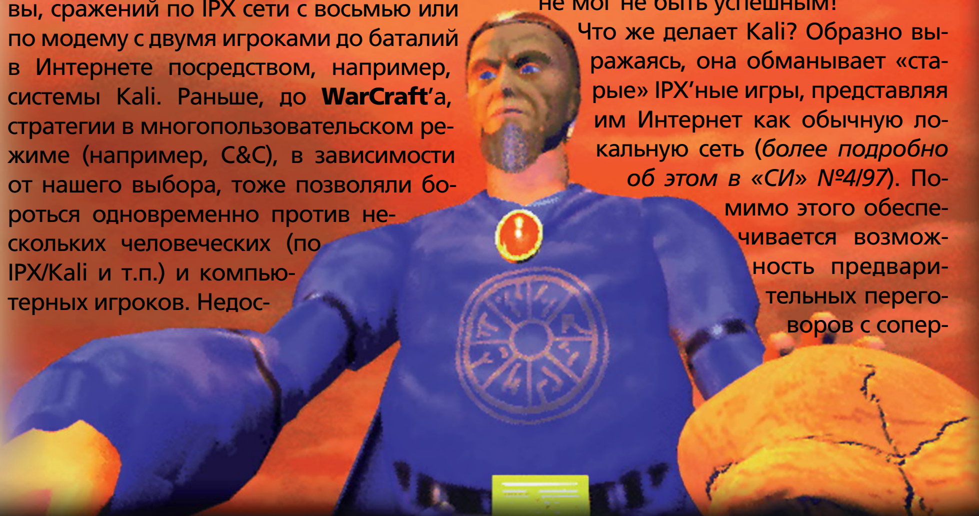
кое планирование — вот составляющие успеха большинства игр реального времени. По образному выражению одного из геймеров, «*WarCraft — это анимированные шахматы*». По нашему мнению, сказано верно, правда, необходимо учесть, что в шахматах нет «тумана» (Fog of War), скрывающего действия противника.



Другая важная составляющая успеха **WarCraft**'а — богатство многопользовательского режима: от возможности точной настройки всех параметров битвы, сражений по IPX сети с восьмью или по модему с двумя игроками до баталий в Интернете посредством, например, системы Kali. Раньше, до **WarCraft**'а, стратегии в многопользовательском режиме (например, C&C), в зависимости от нашего выбора, тоже позволяли бороться одновременно против нескольких человеческих (по IPX/Kali и т.п.) и компьютерных игроков. Недостаток был в том, что для тех, кто хотел играть на пару против компьютера или других людей, возможности имелись чрезвычайно ограниченные. После того, как вы и ваш компаньон завершали ликвидацию боевых вражеских единиц, неизбежным было нападение друг на друга. Первое время это забавляло, но затем отсутствие альтернативы начинало сильно раздражать. В **WarCraft**'е, к счастью, эта проблема снята: хотите — деритесь каждый за себя, а хотите — воюйте за общую победу.

Kali + WarCraft = любовь!

Одной из причин переменчивости Фортуны к **WarCraft**'у могло стать отсутствие встроенной поддержки протокола Интернет (TCP/IP), что в наши дни является жизненно необходимым для стабильного коммерческого успеха многопользовательской игры. И быть бы по этой причине скорому закату Искусства Войны, с жалким существованием на мелких паутинках LAN и модемных соединений, если бы не Джей Коттон (Jay Cotton) и созданная им игровая система Kali. Названа так она была по имени древней индийской богини смерти и разрушения, а такой союз с самим Искусством Войны не мог не быть успешным!



Что же делает Kali? Образно выражаясь, она обманывает «старые» IPX'ные игры, представляя им Интернет как обычную локальную сеть (*более подробно об этом в «СИ» №4/97*). Помимо этого обеспечивается возможность предварительных переговоров с сопер-

Num	Server	Ping	Users	Description
705	-> Warcraft <-	405	292	WARCRAFT CENTRAL (NeoSoft, Inc
707	-> Warcraft! <-	369	1	Registered Warcraft Users Central (N
709	-> XvT <-	301	11	X-Wing vs. TIE Fighter
765	->CLUBZ<-	730	8	CLUBZ
267	-]Warcraft KPUD	322	2	--
410	-X Descent X-	311	0	Don't play here! This server moved!
411	-X Red Alert X-	320	0	Don't play here! This server moved!
414	-X Warcraft X-	387	0	Don't play here! This server moved!
660	-> Red Alert <-	461	30	C&C RED ALERT CENTRAL (NeoSo

никами, обмен штатными и оригинальными уровнями (pud'ами), проверка и ограничение времени запаздывания и тому подобное. В последних версиях Kali (старше 1.1q) используются технологии, сокращающие сетевой трафик и ускоряющие игру. Авторы должны признаться, что любят Kali, поскольку в отличие от других игровых сервисов (TEN, Mplayer, DWANGO...) Kali-серверы существуют в России, оплата единовременного взноса (20-25 долларов) за пожизненное (!) пользование системой возможна наличными рублями или перечислением, международная сеть серверов огромна, и народа на них более чем достаточно, а уж любителей **War-Craft**'а среди них...

Признав очевидность выбора именно Kali, мы постараемся описать необходимые шаги по ее слиянию с милыми сердцу нашему Искусством Войны.

Сначала надо скачать (например, из Петербурга **http://www.peterlink.ru/misk/kali/** или **http://www.kali.net**) и установить программу Kali. Сложностей при установке под Windows95 обычно не возникает, и с этого момента у вас есть пятнадцать бесплатных минут пробного пользования системой. Советуем поэкспериментировать с этим и осознать, как плохо быть незарегистрированным «юзером», которого легальные игроки с неограниченным лимитом крайне неохотно пускают в свою компанию! Итак, регистрируемся и продолжаем.

um	Server	Ping	Users
705	-> Warcraft <-	405	292
707	-> Warcraft! <-	369	1
709	-> XvT <-	301	11
765	->CLUBZ<-	730	8
267	-]Warcraft KPUD	322	2

Теперь надо подсоединить **WarCraft II** и другие игры на вашем компьютере к Kali, что необходимо делать только один раз при первой настройке Kali. Тут есть два способа: автоматический или ручной. В первом случае, отыскав в меню Games функцию поиска, запускаем ее и ждем результата. Большинство продуктов сразу находятся по своим exe'шным файлам. Для ускорения работы **WarCraft II** можно отыскать на Kali-серверах специальную версию запускающего файла (war2kali.exe), поместив его в директорию **WarCraft**`а. Система, по умолчанию, назначит требуемые параметры сетевого варианта игр, с которыми вполне можно согласиться. В случае каких-либо сложностей с автоматическим поиском переходим на ручной. В меню Games/Configure Menu последовательно заполняем пустые ярлыки (от game 1 и далее). В Menu Title вводим Warcraft II, в Program — путь к war2kali, в Directory прописываем путь к директории игры, выбираем иконку для **WarCraft II**, а когда программа задаст вам вопрос об использовании параметров по умолчанию, жмем OK! Все, с настройкой покончено.

Теперь надо подключиться к серверу. Для этого: **А**) соединяемся с Интернет и **Б**) запускаем Kali и выбираем из списка серверов тот, к которому хотим подсоединиться (авторы любят Peterlink и Kali STL#1). Дважды щелкните левой кнопкой мыши на выбранном сервере. После подключения вы сразу попадаете в chat. Слева находится список серверов и текущих игр, а справа перечислены участники chat'а под своими псевдонимами. Обстановка тут самая непринужденная — общайтесь с другими, задавайте вопросы, новичкам всегда помогут.

Запустить игру можно двумя способами. Во-первых, после того как вы договорились о поединке или рассчитываете найти партнера уже в игре, запустите **WarCraft**. Для этого нажмите на его иконку в нижней части окна. Вы автоматически отключаетесь от chat'а, также автоматически стартует **WarCraft**. После этого в главном меню надо выбрать Multi player Game. Не забудьте ввести свое прозвище. Выберите IPX Network и нажмите Connect. Теперь имеется две возможности: можно создать свою игру (Create game) или выбрать игру из списка слева и подключиться к ней (Join Game). В появившемся меню можно выбрать, за кого играть (орки или люди), а если игру создали вы, также установить и другие параметры (карту, уровень ресурсов и т.д.). И наконец, для того чтобы игру можно было запустить, все участники должны поставить отметку рядом со своим прозвищем (в квадратик слева). При этом необходимо, чтобы карты у всех были стандартные или скопированные заранее, ну а о времени запаздывания участников можно судить только постфактум — по наличию или отсутствию «тормозов» в боях.











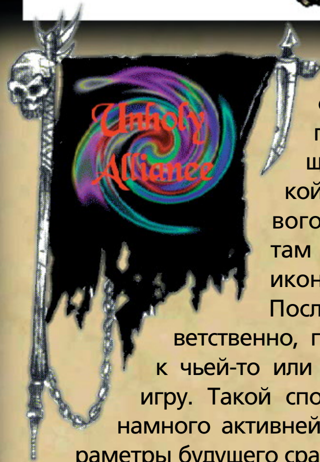






Если хорошенько поискать в Internet'е, то можно найти около 30 кланов и 25 лиг, которые входят в число виртуальных жителей мира WarCraft. Нельзя сказать, что все они добродушны, но бояться их в любом случае не стоит.

ALTERAC
NATIONAL WARCRAFT LEAGUE



По второму способу вы, не покидая chat'а, щелкаете мышкой на игре из левого списка или там же жмете на иконку с ракетой. После чего, соответственно, присоединитесь к чьей-то или создаете свою игру. Такой способ позволяет намного активней влиять на параметры будущего сражения: ограничить время запаздывания участников, оптимизировать скорость, ввести пароль, обменяться картами и т.д. После завершения всех подготовительных процедур и копирования карт запускается Warcraft, и в дальнейшем действия аналогичны первому способу.

Наука побеждать

Итак, мы в Сети и перед нами несколько противников, таких же гуманоидов. С кем же интереснее и труднее играть — с людьми или компьютером? Для авторов этой статьи, опирающихся на свой опыт и мнения соратников, ответ очевиден: с человеком и только с ним!

Хотите знать почему? Вот ответ.

Мы пробовали экспериментировать, сражаясь вдвоем (по LAN) против одного или двух компьютерных оппонентов. Результат был достаточно предсказуем: компьютер всегда объединял свои силы против одного (!) из людей, концентрируясь на бесконечных атаках, отбив которые совместными усилиями, мы почти всегда побеждали. Ни разу не случалось, чтобы компьютерные противники передрались между собой. Это, конечно,



не слишком-то честно, но таков уж искусственный интеллект Blizzard'овского детища. Через некоторое время все повадки электронных противников становятся досконально известны, и единственным (но главным!) преимуществом машины остается возможность одновременно контролировать все свои unite'ы. Аргумент сильный и противоядие тут — это сочетание горячих клавиш с быстрой мышью и стратегическим гением.

Игра по модему в варианте один на один конечно интереснее, но это все-таки не то: круг противников ограничен, в основном, друзьями, сложно совершенствоваться, и в скором времени игра опять-таки надоедает. И если вы одновременно играете в Интернете, то ваш класс растет быстрее и те, с кем вы раньше общались по модему, не хотят больше с вами играть! Не тот у них уровень. Да и сами вы, вкусив сладости «международных» боев, не захотите замыкаться в узких рамках.

Аргументы за **WarCraft** в Интернете можно приводить еще и еще, но любой, кто попробует это сам, всегда добавит еще несколько.

Как и в шахматах, в **Искусстве Войны** существуют свои тактики и стратегии, ведущие к победе в поединках.

В самом общем виде все тактики делятся на две части:

1. *Агрессивные, в которых в начале игры строят много простейших воинов и сразу же атакуют противника. То есть все ресурсы расходуются на войну, а не на развитие. Тактика, так сказать, «захлестнем врага мутной волной». Игроки, исповедующие такой стиль, стремятся к быстрой победе в ущерб качеству игры под лозунгом «Победителя не судят!» Все бы хорошо, но ... однообразно.*

2. *Стратегические, в которых заметная часть ресурсов тратится на оборону (башни, заборы), а большая часть золота и леса расходуется на развитие. Именно в этом случае можно почувствовать всю прелесть игры. Одно плохо: при столкновении с агрессивным противником вас могут смести с лица земли в самый разгар строительства.*





WarCraft позволяет в широких пределах менять трудность поставленных задач, изменяя стартовое количество ресурсов (от минимального до максимального), задавая расположение соперников и исходное количество unite'ов. Новички и сторонники агрессивной тактики предпочитают иметь максимум золота и леса в начале игры, что облегчает старт. Однако такая игра скоротечна и обычно занимает не более восьми-десяти минут («Пан или пропал!»), что позволяет играть на незарегистрированной Kali, но опять-таки не открывает всей прелести стратегического планирования.

Настоящие же мастера стратегии предпочитают (как и авторы) стартовать с одним пеоном при минимуме ресурсов. Как и в шахматах, дебютное начало для эволюции в таких условиях давно стало классическим. Приведем наш излюбленный вариант для Low Resources:

1. Построим TownHall. Убедитесь перед этим, возможен ли трюк под названием "Lumber Trick", если да, то используйте его.

2. Строим ферму.

3. Отправляем нашего пеона на сбор Золота.

4. Как только образуется 400 единиц Золота, строим другого пеона.

5. Отправляем этого пеона также на добычу Золота.

6. Создаем другого пеона и даем ему задание рубить Древесину.

7. Туда же отправляем наших 4-го и 5-го пеонов (на лесоповал).

8. Наш 3-ий пеон уже принес свою ношу, дав нам 150 единиц Древесины. Когда наш 4-ый пеон в свою очередь прибудет со своими дровами, позвольте ему оставить это в TownHall'е и затем отправьте строить ферму.

9. Когда ферма готова, направьте пеона снова на лесозаготовки.

10. Постройте еще несколько пеонов. Пошлите 6-ого и 7-ого пеона на добычу Золото.

11. Используйте 8-ого пеона, чтобы построить еще одну ферму.

12. Пошлите 9-го пеона на добычу Золота.

13. Когда ферма построена, отправляйте №8 на лесозаготовки.

Теперь у вас есть налаженное снабжение расходуемыми ресурсами и возможность творчески использовать создаваемый экономический потенциал

Существует ряд забавных тактик, которые не приносят много пользы, но зато поднимают настроение. Вот несколько из них:

1. Атака кровожадными пеонами.

2. Также можно атаковать взрывателями-разрушителями (очень эффективно против вышек).

3. Можно построить эскадрон птичек, но это дорогое удовольствие для эстетов!

4. А еще можно проникнуть на территорию противника невидимыми пеонами и обстроить золотую копь забором или насажать кучу башен...

Чтобы использовать эти стратегии, надо быть полностью уверенным в своей победе, а то вас могут посчитать за сумасшедшего (-шую).

И главное. Поиграв с людьми по Всемирной Сети, набив шишек и одержав ряд замечательных побед, авторы статьи полностью утратили способность играть с компьютером. Ну, не беда, до встречи в Kali! И если у вас по прочтению этой статьи возникли какие-то пожелания или советы, то милости просим известить нас о них через редакцию журнала по E-mail или обычной почте.



P.S. Авторы выражают благодарность за советы и помощь Евгению Савельеву (Jack@RU).



SID MEIER'S GETTYSBURG!

РОЖДЕНИЕ НОВОЙ ЛЕГЕНДЫ?

Святослав ЛАПСКИЙ

Жанр:	**стратегия в реаль ном времени**
Разработчик:	**Firaxis**
Издатель:	**Electronic Arts**
Требования к компьютеру:	**P-60, 16 Mb RAM, 2x CD-ROM, 1 MB Video RAM**

Сид Мейер (Sid Meier) давно уже стал живой легендой для игрового мира. Все его творения (например, Civilization, Civilization II, Railroad Tycoon) приобрели заслуженный статус хитов всех времен и народов, в журналах они получили высшие оценки (классика жанра). Игры Сида Мейера стали некими эталонами, которые пока еще, как нам кажется, никто не превзошел.

Некоторое время назад Сид Мейер возглавил небольшую группу талантливых разработчиков, и этот проект получил название Firaxis. Название, по утверждению Мейера, объединяет в себе два ключевых слова: «fire» — огонь и «axis» — оси, в итоге получается нечто вроде вечно крутящегося огненного колеса (взгляните на эмблему Firaxis). Символично, не правда ли?





До недавнего времени Firaxis не подавал особых признаков активной деятельности, но снегом на голову (в самом лучшем смысле) стало их недавнее анонсирование проекта **Gettysburg!**.

Сид Мейер стал в какой-то степени магистром походовых стратегий, но **Gettysburg!**, в отличие от предшественников, — игра в реальном времени. Не беремся судить, почему дело обстоит именно так — возможно, дань моде, но не исключено, что разработчикам захотелось уйти с привычной стези и сделать кардинально новую игру, сочетающую в себе как свежие идеи, так и проверенные временем старые наработки. Что из этого получилось — судить вам, кому-то **Gettysburg!** понравится больше, кому-то меньше, но **Gettysburg!** — это настоящий хит и ничего с этим не поделаешь.

Сюжет игры основывается на реальных событиях Гражданской войны в США, имевшей место в 1861-1865гг. (буржуазный Север против рабовладельческого Юга). Военные действия охватили почти всю территорию Америки, гибли сотни и тысячи людей (эта война считается самой кровавой за всю историю Штатов). Ход войны можно разделить на два этапа. На первом (1861-1862гг.) северяне явно колебались и не предпринимали решительных





Живая легенда, Сид МЕЙЕР, собственной персоной


Команда FIRAXIS'а



боевых действий, стараясь решить конфликт «конституционно». В итоге они проиграли несколько крупных сражений. С 1862 до 1865гг. война велась широкими народными массами и носила революционный характер. В 1864-1865гг. южане потерпели ряд глобальных поражений и уже не смогли оправиться от нанесенных ударов. Война окончилась в апреле 1865 года взятием столицы рабовладельческих штатов — города Ричмонда.

Gettysburg! предлагает вам вмешаться в ход истории именно со второго этапа войны. Естественно, можно выступить в роли главнокомандующего любой из сторон (повстанцы и янки). Учтите, что войска сторон принципиально отличаются, а, следовательно, не менее разнятся и тактики для оппозиций. Вообще, **Gettysburg!** (равно как и Civilization) позволяет играющему смело экспериментировать, совершенно переиначивая ход истории — не бойтесь задаваться вопросом «а что было бы, если...?».

Все, хватит истории, давайте лучше более внимательно взглянем на игру. Real time strategy — штука хорошая, но, к сожалению, у многих геймеров уже выработался устойчивый стереотип по отношению к этому жанру. А все благодаря Warcraft'ам, да Command And Conquer'ам. **Gettysburg!** же, являясь стратегией в реальном времени, абсолютно не похож ни на первого, ни на второго. Больше того, **Gettysburg!** не похож ни на одну их существующих игр этого жанра. Единственное, некоторые параллели можно провести с Age Of Empires, но лишь поверхностные.

В чем же выражается самобытность и уникальность **Gettysburg!**? В первую очередь, в новом подходе к проведению сражений. Когда войска союзников и войска противника сходятся для битвы, то перед вами появляется участок карты, на котором подробно видна панорама боя. Больше того, вы можете производить вращение карты и четырехкратное масштабирование — высота обзора меняется от нескольких сот метров до нескольких десятков, так, что будут детально видны стволы пушек!



Все юниты представляют из себя качественно прорисованные трехмерные модели, ландшафты и все окружающие предметы выполнены весьма реалистично. Кстати, все деревья, рытвины и т.п. объекты не являются пассивными предметами интерьера — они принципиально важны во время сражения, но об этом речь пойдет чуть позже.





Итак, представьте себе, что на поле брани стоят в ожидании сражения две огромные армии, состоящие из десятков (а то и сотен) различных юнитов. Сразу же напрашивается вопрос: «Как же управлять всей этой несметной толпой?» На самом деле, все обстоит весьма просто. Внизу экрана есть множество пиктограмм-иконок, которые определяют характер построения и поведения ваших войск во время сражения. Вы можете мгновенно отдать приказ, к примеру, всем пешим войскам броситься на левый фланг противника, а артиллерии в это время вести огонь по основным силам врага для прикрытия. Сам Сид Мейер в одном из интервью признался, что уже много лет мечтал реализовать сражения, которые бы напоминали игру в солдатиков. Пожалуй, в Gettysburg! ему, наконец, удалось осуществить свою давнюю мечту.

Итак, за счет гибкого и удобного управления войсками вы можете полностью отрешиться от всего и всецело посвятить себя планированию боевых действий. Учтите, что соотношение сил не является единственным фактором, определяющим победителя. В конечном счете, все зависит от вас, например, необходимо учитывать мораль ваших солдат, использовать рвы и естественные преграждения для укрытия ваших сил, проводить тонкие и дальновидные тактические операции (в частности разделение вражеских войск с целью их дальнейшего окружения или нейтрализации артиллерии и т.п.). Пожалуй, **Gettysburg!** — единственная в своем роде игра, которая открывает такие обширные просторы для стратегии и тактики. И еще один важный момент. Оппонент, управляемый компьютером, не использует свое преимущество в скорости управления юнитами. Он отдает приказы со скоростью, не превышающей скорости живого игрока (пускай даже профессионального). Согласитесь, что подобного не было ни в одной игре в реальном времени.



Не думайте, что **Gettysburg!** — это сплошные сражения. Помимо них необходимо заниматься и хозяйственной частью. Конечно, ни о каком развитии науки говорить не приходится (было бы весело, если сценарий оканчивался переселением жителей Америки на Альфу Центавра), но строить разли-









чные по назначению сооружения просто необходимо.

В **Gettysburg!** есть несколько реально существовавших подразделений (например, знаменитая Железная Бригада), которые смогут творить настоящие чудеса на поле брани. Такой отряд сможет успешно сдерживать наступление противника, впятеро превосходящего по численности.

Ну а как обстоят дела для multiplayer режима? Весьма и весьма неплохо. Одновременно по сети или Internet может играть до восьми человек. При этом может быть игра «каждый за себя», а можно объединяться в команды «двое на двое», «четыре на четыре» и играть против компьютера.

Разработчики особое внимание уделяли и искусственному интеллекту. По их словам, он должен удовлетворять двум требованиям: не использовать «запрещенные» приемы и действовать, как реальный человек. В любом случае, с уверенностью можно полагать, что в игре будет достаточно мощный AI, благо у Сида Мейера и его команды весьма немалый опыт по



этой части. Естественно, можно регулировать уровень мастерства компьютера (уровень сложности).

Gettysburg! содержит в себе несколько исторически и географически реальных сценариев, каждый из которых будет начинаться с видеоролика. К слову сказать, после окончания сценария вам будет представлен мощный анализ (а-ля Civilization: помните различные диаграммы, рейтинги?), включающий в себя визуальное воспроизведение сценария.

Это основная информация об игре. Сравнивая ее с Civilization, можно отметить следующие принципиальные отличия (не считая real-time, естественно): сколько времени вы уделяли хозяйствованию и развитию науки в Civilization, столько же вы потратите на сражения в **Gettysburg!** и наоборот. **Gettysburg!** — это не wargame и не клон C&C, это достаточно оригинальная и нестандартная игра. Уже неплохо. Ну а то, что ее разработкой занимался великий Сид Мейер, еще более превозносит **Gettysburg!** над другими разработками. Вполне возможно, что игре удастся войти в историю мировой игровой индустрии и получить столь лестный титул — «классика жанра».







MONKEY ISLAND™ THE CURSE OF

И снова Ле Чак...

Сергей ОВЧИННИКОВ

Что является основной проблемой разработчиков при создании приключенческой игры? Помимо всего прочего, это, безусловно, выбор главного персонажа, его внешнего вида, манеры разговора, основных черт характера. И, надо сказать, если вся эта работа выполнена ответственно, с творческим подходом и изрядным чувством юмора, результат не заставит долго ждать, и игра получится отменной, понравиться игрокам, причем настолько, чтобы им не захочется расставаться с любимым героем.

Компания LucasArts, которая с самых давних времен, когда жанр приключений только зарождался, уже была законодательницей мод на игровом рынке, известная и популярная и сейчас, всегда хорошо умела подбирать героев для своих игр, вспомните хотя бы персонажей из серий Maniac Mansion, чудесную пару — пса и кролика из Sam & Max Hit the Road и многих других самых любимых, смешных и забавных героев лукасовских игр. Одним из общепризнанных шедевров в жанре Adventure является дилогия Monkey Island — комедийный квест о далеких и романтичных временах, когда пираты бороздили просторы морей и океанов, когда огромные сокровища просто так, от нечего делать, брали и закапывали в землю, отметив на карте место загадочным крестиком, а потом эту карту обязательно выкрадывали и долго искали спрятанное богатство. Вот примерно в такой атмосфере оказывался игрок, загрузив на свой 286 компьютер игру Monkey Island. Главный герой в игре был не просто смешной —он был фантастически смешной и забавный. А каким же еще быть рубахе-парню, решившему ни с того, ни с сего, стать непременно пиратом и пошедшему для этой цели в кабак, известный своими пиратствующими посетителями. «Ребята, возьмите меня в пираты!» Фраза просто на миллион долларов, простите, дукатов или пиастров. Пираты просто так, хохмы ради дают юноше три задания и тем больше становится их удивление, когда этот простачок выполняет все три, да еще по пути расстраивает зловещие планы самого страшного пирата карибского бассейна — злобного и беспощадного Ле Чака (Le Chuck). Играть в Monkey Island было настолько весело и приятно, что никто не хотел бросать игру, и известны случаи, когда люди проходили ее по два и даже по три раза. А как было здорово, когда вышло продолжение, в котором уже повзрослевший немного, считающий себя пиратом, но все еще незыблемо стоящий на праведном пути, любимый герой решил найти легендарное сокровище, известное как «Big Whoop», и неожиданно для себя опять вступил в противоборство с Ле Чаком, который помимо того, что сам возжелал найти сокровище, но еще и захотел отомстить самонадеянному мальчишке и украсть его невесту Элейн (Elaine). Monkey Island II была первой игрой LucasArts, которая использовала сценки между игровыми моментами, которые не были основаны на движке самой игры — то, что мы сейчас называем анимациями или видеороликами. А еще,





Жанр:	**Приключение**
Издатель:	**Virgin interactive**
Разработчик:	**Lucas Arts**
Требования к компьютеру:	**P-75, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, WIN'95**



помимо прекрасного сюжета, в игре была замечательная музыка, которую многие игроки до сих пор считают абсолютно непревзойденным музыкальным шедевром. После 1992 года, когда вторая часть игры вышла и имела огромный успех, практически все игроки и фанаты серии ждали скорого продолжения, которого, увы, не последовало. Компания слишком сильно увлеклась новым проектом The Dig, идея которого была предложена самим Стивеном Спилбергом, и на третью часть Обезьяньего острова не хватало времени. А потом и создатель первых двух частей покинул компанию, перейдя в молодую и перспективную GT Interactive. Но идеи сделать еще одну игру не оставили людей, которые еще работали в LucasArts — они писали сценарий, обдумывали детали будущего проекта, и наконец, им удалось воплотить все свои задумки в новой игре, названной **The Curse of Monkey Island**.



В сюжете следующей серии много героев, которые были знакомы и по всем предшествующим частям игры, но все же игра получилась абсолютно новой — она настолько видоизменилась, что многие поначалу ее не узнают. Итак, главный герой по-прежнему уверен в себе и готов к противоборству с Ле Чаком, который уже вообще сошел с ума. Для того, чтобы сделать подарок к свадьбе для своей любимой, наш герой находит красивейшее магическое кольцо, но по глупости или по неосторожности он не удосужился узнать, какими же магическими свойствами оно обладает. И вот, все получилось несколько иначе, чем он мог ожидать, и колечко обратило любимую в золотой памятник, статую, и понятно, что обратной силы действие кольца не имеет. Так что придется каким-то образом исправлять положение, ну а по дороге в очередной раз проучить назойливого пирата Ле Чака и сделать очередную мелочь типа спасти целый огромный форт от полного разрушения, которое собирался учинить этот злобный пират с помощью своей новой огромной пушки. В игре около 90 различных мест, где можно будет побывать, среди них немало и уже известных нам по прошлым сериям игры, но полностью перерисованных. Общая площадь покрытого игровым миром места приблизительно равна той, что была во второй части игры, но разработчики гарантируют, что играть станет намного интереснее, и все это из-за того, что за основу при создании игры был взят нелинейный подход к развитию сюжета. Иными словами, вам не придется останавливаться на-





долго в одном и том же месте, если, скажем, не удалось найти тот или иной предмет, можно это дело временно оставить и заняться чем-нибудь еще. Да и вообще проблема поиска предметов практически не будет проблемой — ею, скорее всего, станет то, как тот или иной предмет лучше использовать, и именно в этой области вам придется немало подумать. Всем игрокам, скорее всего, больше нравился первый остров в самой первой части игры, потому что там была практически полная свобода действий и очень много всего, что можно было расследовать, раскапывать, искать и так далее. Разработчики собираются такой сделать не часть игры, а вообще всю ее, что, конечно, будет очень интересно, так как существенно расширит свободу игрока, но значительно усложнит весь игровой процесс, так как при обилии различных предметов и огромном количестве мест, в которых эти предметы могут понадобиться, сориентироваться крайне непросто. Каждая комната и помещение в игре прорисованы с максимальной степенью детализации, причем практически все объекты интерактивны и на них может быть осуществлено какое-либо воздействие. А еще авторы не хотят мучить игроков слишком сложными головоломками, которые, как они считают могут лишь взбесить игрока и заставить его поиграть во что-нибудь другое. На своем долгом и сложном пути к победе главному герою предстоит очень много разговаривать с различными персонажами, решать загадки и даже иногда самостоятельно палить из пушки, так как в игру включено несколько аркадных моментов на манер Full Throttle, чтобы отвлечь игрока от постоянного решения головоломок и подбора предметов для тех или иных объектов. Так что, в принципе, разнообразие налицо, единственное, что не так уж замечательно — это то, что **The Curse of Monkey Island** все же, несмотря на все свои новации, недалеко ушла от классического квеста. Какой колоссальный путь проделали приключенческие игры с момента появления первых из них! Интерфейс также очень сильно изменился. У Sierra первоначально это был текстовый ввод команд, а потом появились иконки. У других компаний были свои подходы, которые также постоянно менялись. Но вот зато у LucasArts интерфейс от игры к игре хоть внешне и менялся, но по сути всегда оставался одинаковым. Пожалуй, самая известная разработка компании, изменившая взгляды компьютерной индустрии и ее подход к разработке интерфейса приключенческих игр — это SCUMM, или Script Creation Utility for Maniac Mansion, то есть система создания сценария для игры Maniac Mansion, самого первого adventure фирмы. В чем заключается эта система?



Все очень просто и гениально, это специальная линейка внизу экрана, на которой на кнопках написаны основные глаголы действия, которое можно совершить с предметом. Чтобы совершить это действие, достаточно лишь нажать на соответствующую кнопку и потом кликнуть на сам предмет. SCUMM постепенно развивалась, видоизменялась, но по своему принципу всегда оставалась неизменной, однако одно ее видоизменение оказалось достаточно серьезным и помогло вообще убрать занимавшую много площади экрана линейку. Это нововведение впервые использовалось в игре Full Throttle, где при выборе того или иного объекта возникал некий образ, стилизованный под байкерский сюжет игры, где можно было, нажав, скажем на сапог, пнуть предмет, нажав на изображение глаза, посмотреть на него и так далее. Надо сказать, что этот новый подход к ин-





каждый представляет себе голоса главных героев по-разному. С задачей записи голосов справлялась отдельная звукозаписывающая студия, созданная компанией для озвучивания своих игр. В результате, монологи и диалоги, исполненные профессиональными актерами, которые на конкурсной основе были отобраны для каждой, даже самой маленькой роли, звучат очень чисто и натурально, безо всяких шумов, а главное, передают интонации героев настолько хорошо, что действительно веришь в реальность рисованных героев. Так что можно лишь посочувствовать тем, кто купит пиратские русифицированные версии с исковерканным переводом и гнусавыми голосами без всяких интонаций. А законопослушным игрокам, да еще и со знанием английского языка, советую поиграть в родную английскую версию, так как только от нее вы сможете получить максимальное удовольствие. В итоге, собрав во-

терфейсу оказался весьма оригинальным и очень удобным, так как игровому действию теперь отдавали весь экран. Тот же тип интерфейса используется и в **Curse** — только вместо байкерской символики все возможные действия изображены на древней золотой монете. Содержание же вещевого мешка героя также находится вне пределов экрана и вызывается при нажатии правой кнопки «мыши». Все эти новшества в сочетании с новой графикой, которая теперь, разумеется, нарисована в высоком разрешении, позволили значительно увеличить размер главного героя (теперь он стал вдвое выше) и поместить большее количество объектов на одну картинку. С точки зрения графики, **The Curse of Monkey Island** поднялась еще на одну ступень, и теперь ей вообще нет равных среди других игр с рисованной графикой, что вполне очевидно, так как в LucasArts работают самые лучшие аниматоры. А для различного рода спецэффектов, смоделированных с помощью новейших средств компьютерной графики, всегда под боком есть собственная студия Джорджа Лукаса Industrial Light and Magic, сделавшая спецэффекты для фильмов «Звездные войны», «Парк юрского периода» и для игры «The Dig», так что опыт имеется огромный.

Вид игры с переходом на новую графику сильно изменился, благодаря той технике, которую использовали аниматоры, которые сканировали сделанные вручную карандашные зарисовки и затем уже на технике осуществляли заливку красками и прорисовку всех деталей. Именно благодаря этому все герои выглядят правдоподобно, а общий вид игры стал более ярким и привлекательным, как в настоящем красивом мультфильме. Помимо графики, которая теперь действительно похожа на превосходный мультфильм, однако совсем не в стиле диснеевских мультиков, крайне важно было для разработчиков выбрать и записать речь персонажей, которые заговорят впервые за всю свою историю, и в этом главная сложность — ведь



едино все вышесказанное, можно с уверенностью заявить, что еще один Monkey Island — это действительно здорово, и, несмотря на огромную временную задержку в пять долгих лет без любимых всеми героев, еще одно приключение в старом духе пиратства все равно способно с новой силой зажечь своей неудержимой энергией фантазии, юмора и доброты всех любителей и ценителей того, чем занимается LucasArts, что уже и не назовешь иначе как настоящим искусством.







Сергей ОВЧИННИКОВ

Total Annihilation

Стратегии, стратегии… Как уже много было стратегий. А сколько еще будет! Похоже, что игроки уже начинают понемногу уставать от этого ужасно популярного в последнее время жанра, который, несмотря на такую огромную популярность, практически не изменился за последние два года, после выхода всемирно признанных хитов — Command & Conquer и WarCraft II. Тогда сложилась на некоторое время парадоксальная ситуация, когда спрос на рынке огромен, а предложение исчисляется лишь двумя играми, зато изданными миллионными тиражами. Объясняется этот парадокс тем, что рынок был просто не готов принять стратегию в реальном времени как самый популярный жанр, никто не думал, что эти две игры станут настолько популярны, в

Жанр:	**Стратегия в реальном времени**
Издатель:	**GT Interactive**
Разработчик:	**Cavedog Ent.**
Требования к компьютеру:	**Pentium-100, DirectX-совместимый, 16MB RAM (32MD для сетевых карт), 2x CD-ROM, SVGA, WIN '95, Sound Card обязательна**







то время как и Westwood Studios и Blizzard Entertainment прекрасно почувствовали требования рынка и выпустили именно то, что было интересно людям, то, что их увлекало, то, что их не могло оторвать от экрана. Но что произошло потом? Спрос был, как уже было сказано, огромен, но вот готовых продуктов, в достаточной степени интересных и новаторских, у игровых компаний не оказалось, хотя показаться на рынке стратегий с собственными играми в то время было совершенно обязательно, хотя бы в силу того, что дело это оказалось весьма и весьма прибыльным, в отличие от дорогостоящих и малопопулярных игр, к примеру, с интерактивным видео. И все бросились выпускать стратегии, которые из-за малых сроков разработки и не очень хороших дизайнеров были скучны и однообразны, оказались типичными клонами, но не в лучшую, а в худшую сторону. Зато теперь, уже в 1997 году, в жанре начинаются коренные изменения, которые скорее всего, коснутся не количества, а качества игр, так как немного уставший покупатель теперь станет уже не хватать все что попало с надписью «стратегия в реальном времени», а станет внимательно присматриваться к каждой игре. И чтобы подобная стратегия хорошо продавалась, разработчику недостаточно просто слов «революционная графика и отличная анимация» на коробке, но придется потрудиться и над играбельностью, которую обеспечить не так-то просто. Но давайте перейдем к теме нашего разговора.

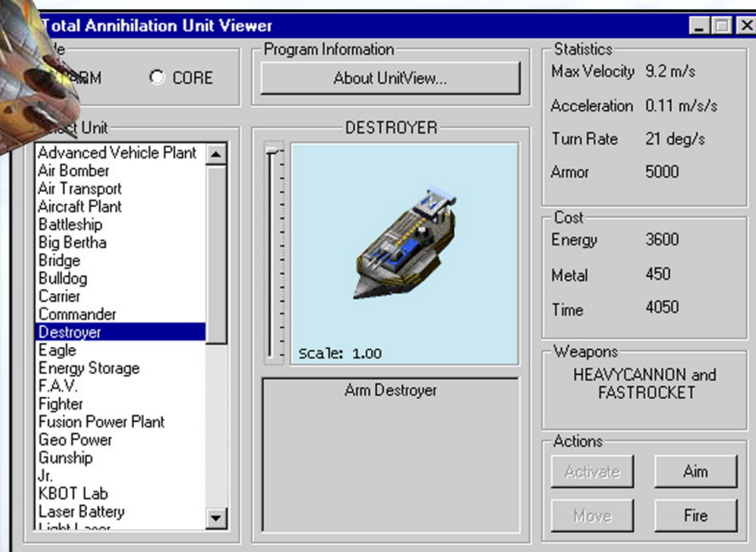
Total Annihilation неизвестной фирмы Cavedog имеет все шансы стать первой эволюционной ступенью в развитии стратегии в реальном времени, так как предлагает достаточное количество новшеств, не присущих ни одной другой игре. Права на ее издание куплены фирмой GT Interactive, которая уже не раз доказывала игровому миру свое умение разглядеть стоящий продукт среди огромного количества посредственных вещей.

Итак, **Total Annihilation** — стратегия в реальном времени с совершенно уникальной игровой системой и абсолютно трехмерным ландшафтом. В отличие от обычных стратегий, основными представителями которых являются Command & Conquer и WarCraft II, где все территории и юниты выполнены в плоской пиксельной графике, в Total Annihilation каждый обьект трехмерен и просчитывается компьютером в реальном времени, что позволяет ему абсолютно адекватно реагировать на все, происходящее в сфере его окружения. Ландшафты в игре также трехмерны и состоят из гор, холмов, холмиков, пригорков, оврагов, низин и прочих выступающих частей, что, благодаря необыкновенной реалистичности географии, абсолютно изменяет всю стратегию военных действий, которая теперь уже за-









В TOTAL ANNIHILATION реализована одна великолепная вещь — редактор юнитов. На данный момент с Web-site разработчиков можно списать более 50 юнитов и зданий. И очень здорово было бы, если Cavedog'и поместили этот редактор в комплект с игрой. Будем надеяться.

ключается не только в накоплении максимального количества военной техники, но и в правильном ее расположении на территории. Так, скажем, один вид техники вполне можно располагать в низине, другой же там будет абсолютно беззащитен даже перед каким-нибудь солдатом, а при наличии у противника авиации и морского флота подобное планирование следует вести еще более осмотрительно. Реальная физическая модель отслеживает правильность траектории каждого произведенного выстрела, соотносит его траекторию со скоростью движения выстрелившего юнита и его цели, с их взаимным расположением не только горизонтальным, но и вертикальным, и в соответствии с этим станет ясно, попадет ли выстрел в цель. Все эти сложные вычисления, несмотря на очевидную загрузку процессора, достаточно разумно встроены в общий код программы и не делают игру этаким пожирателем ресурсов. Необыкновенное качество графики, прорисовки объектов, вообще красота видов, доступных игроку с высоты птичьего полета , позволяют мне практически без раздумий назвать **Total Annihilation** лучшим по графике продуктом жанра на сегодняшний момент. Однако графика, трехмерность и реалистичность — это далеко не все достоинства. В игре помимо этого существует огромное разнообразие вооружения и построек, общее количество которых примерно равно 75 для каждой из воюющих сторон. Такого количества юнитов не знала ни одна стратегия. При этом разнообразие военной техники исчисляется не только в изображении и силе выстрела, но действительно в реальном различии между видами оружия: от ракетниц до танков, огнеметов, метателей молний, самолетов с бомбами, химическим оружием и прочими начинками, подводных лодок, огромных, средних и маленьких военных кораблей с самыми различными характеристиками и дальше и дальше. Система же построения армии, создания базы, сбора ресурсов совершенно различна для каждой из двух сторон, что позволяет разнообразить и стратегию играющего за одну или за другую расу. Но главное не в этом. Основной революционной чертой **Total Annihilation** станет ее расширяемость и свободная изменяемость. Это заключается









в том, что можно будет не только получать и играть на новых картах, но также и постоянно обновлять состав своей армии за счет новых юнитов и даже новых построек, оборонительных сооружений и прочих вещей, достаточно лишь войти в Internet на специальный адрес, который уже доступен: **www.cavedog.com.** Создатели обещают, что каждую неделю на их сайте будут появляться по новому виду техники, по новой постройке и еще множество различных «примочек» для игры, сделанной к тому же и максимально открытой для самого игрока, чтобы он мог самостоятельно выдумывать новые виды оружия, изменять параметры уже имеющихся, создавать новые карты, причем с различными видами заданий, от розыска и захвата определенного вида техники и до полного уничтожения всех войск противника, как в обычных стратегических играх.

Особое внимание создатели уделяют многопользовательскому режиму, который, например, в США стал сейчас настоящим бумом с ростом парка техники, скорости модемов и феноменальной популярности Internet. Играть можно будет аж вдесятером, причем карту можно выбрать достаточно большую, чтобы все могли спокойно уместиться. Режимов же многопользовательских битв настолько много, что игра на разных из них никогда не наскучит, поскольку всегда будет отличаться от всех остальных вариантов. Настраивать игру по сети можно огромным количеством способов, и вариантов здесь также огромное количество: от отключения в игре определенных юнитов, распределенных не по классам, как в Command & Conquer или Red Alert, а просто поименованных, что гораздо удобнее, до возможности заключать стратегические союзы перед игрой и даже передавать друг другу военную технику и ресурсы. Также можно обозначить игроков абсолютными союзниками, и в результате у них будут объединены все доступные ресурсы и черпать их для своих нужд они будут «из общего котла». Можно также распределить обязанности между игроками, назначив одного командовать добычей денежных знаков в виде разработки ископаемых и прочими хозяйственными делами, другого же заставить проводить все военные действия. В некоторых режимах, что особенно актуально при игре через Internet, вы можете включиться в борьбу прямо в середине битвы, и тогда вам по выбору будет либо предоставлена возможность построить собственную базу с помощью крупного кредита, либо же вам дадут уже построенную компьютером, но со значительно меньшей стартовой суммой. Одним словом, полностью воплощается в жизнь концепция: «Вы заплатили за игру какую-то сумму. Теперь вы можете делать с ней все, что захотите», сформулированную одним из ведущих дизайнеров компании Cavedog.

Предоставляемые возможности настолько широки, что даже невозможно полностью описать их, не опустив чего-нибудь достаточно важного. Фактически это целая новая игровая среда, в которой в конечном счете может произойти все что угодно, включая и то, что первоначально не было задумано авторами.

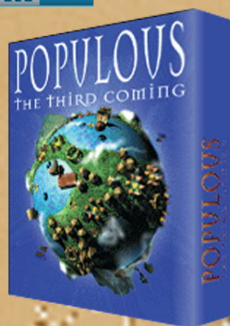
Игру можно порекомендовать тем, кто любит играть неделями и месяцами, тем, которые выбирают для себя продукт обожания и не расстаются с ним в течение долгого времени. Мне думается, что с такой игрой действительно можно в течение долгого времени не отходить от компьютера, а при первых проявлениях скуки, всегда можно изменить игру настолько, что она еще долго будет интересна. Полагаю, что за играми, которые способны изменяться, подстраиваться, приспосабливаться, будущее, которое, вполне вероятно, не так уж и далеко. 





Юрий ПОМОРЦЕВ

POPULOUS
THE THIRD COMING



Жанр:	Стратегия в реальном времени
Разработчик:	Bullfrog
Издатель:	Electronic Arts
Требования к компьютеру:	P-60, 2-x CD-ROM, 16 Mb RAM, SVGA

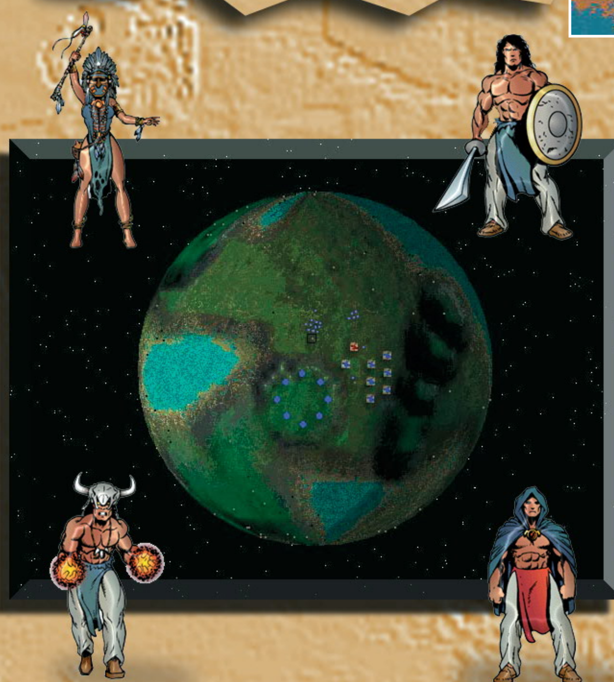


РАЗМЫШЛЕНИЯ О ПЕРВООБРАЗАХ, ИЛИ О ТОМ, КАК ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ

Как ни странно, далеко не все знают истоки жанра real-time strategy. Многие ошибочно полагают, что первым пробным камнем была знаменитая Dune II, продолжение игры Dune. Хорошо известно, что в основу сюжета этих релизов были положены одноименные труды писателя-фантаста Херберта. Первая часть – оригинальный и неплохо выполненный квест с некоторыми элементами стратегии. Но ни о какой революционности речи быть не может - ничего сверхинтересного в Dune номер раз не было.

Зато было в Dune II. Релиз произвел настоящий фурор, взбудоражив весь игровой мир - по сути это было рождение жанра real-time strategy... Но только по сути. Исторические факты твердят об обратном: еще задолго (аж в 1989 году) до названной игры был очень популярный за рубежом (и отчего-то не слишком популярный в России) **Populous.**

Формально **Populous** вполне можно отнести к real-time strategy. Real-time есть? – Есть. Стратегия присутствует? – Также утвердительный ответ. Но все же Populous похож на современных представителей жанра (Red Alert, KKnD & Co.) куда меньше, чем Dune II. Правильнее было бы назвать **Populous** богосимулятором (согласен, зв-учит ужасно, но это дословный перевод слова godsim, и в данном случае нас волнует не звучание и написание, а смысл), в котором играющий, отрешившись от мирских проблем, становится ни много ни мало... богом, т.е. вы полностью контролируете ваших подопечных (как, к примеру, в Warcraft младших по званию орков и гоблинов).



По глобальности и масштабности **Populous** оставляет далеко позади ту же Dune II и иже с ней. Игра скорее сродни Civilization, так как в обязанности всевышнего входят не только ведение боевых действий и проведение тактико-стратегических операций – не думайте, что все так банально. Помимо таланта полководца необходимо уметь обеспечивать хорошие жизненные условия подопечным, а также здорово смыслить в торговле и финансах.

Бог – это конечно здорово, но только в **Populous** вы будете богом с сильно урезанными полномочиями. Например, вам не удастся создать из воздуха парочку густонаселенных городов или даже, на худой конец, несчастными бараками на халявку разжиться. За многое придется платить – где золотом, где ресурсами. А что-то вообще купле-продаже не полежит, прямо как у Beatles «You can not buy the love» – ты не можешь купить любовь. Да, да, любовь верноподданных не купишь, ее можно только заслужить.

Короче говоря, несмотря на то, что **Populous** является истоком жанра (в игре присутствуют все атрибуты real-time strategy), игра сильно разнится с привычными канонами стратегии в реальном времени. По своей масштабности и глобальности **Populous** ближе скорее к Civilization, а так же отчасти сродни Settlers, Ages Of Empire. Ну и все, собственно.







ТРЕТЬЕ ПРИШЕСТВИЕ POPULOUS, ИЛИ НАЧИНАЮЩИМ БОГАМ НА ЗАМЕТКУ

Пожалуй, хватит растекаться мыслью по дереву и разглагольствовать об играх, давно уже увидевших свет. Прошли времена **Populous** и **Populous II** – грядет новое пришествие **Populous,** которое так и называется **Populous: The Third Coming (Populous: Третье Пришествие).**

Давайте условимся о следующем. Ввиду не слишком уж большой популярности игры в России («у них» она считается бестселлером наравне с Doom, Civilization и Wing Commander!), не будем рассказывать про различия **Populous: The Third Coming** по сравнению с первыми частями, а построим наше повествование таким образом, как будто игра и не имела предшественников, т.е. расскажем об игре в целом без ссылок на предшественников.

Приступим. Для начала представьте, что вы Бог. Закройте глаза, расслабьтесь и войдите в образ. Посидите минут пять-семь, привыкая к новым ощущениям. Прочувствовали? Можно продолжать.

Волею... кхм, наверное, Богов более полномочных вам дарована целая планета. Стоп, и тут накладка – с планетками у всевышних, знаете ли, не ахти как, помимо вас на нее претендуют еще несколько



вчерашних выпускников Божественной шк-олы. Делиться будем? Не будем, масштабы не те – что для Всевышнего планетка? Не хватало ее еще на части делить, да границы проводить. Не отдадим планету, и все тут!

Понимаю ваши чувства, но бить божественные морды конкурентов время пока не пришло. Да и не сродни это Богам, пусть за вас подопечные разбираются. Да вот только подопечных раз два и обчелся, и видок у них не из лучших – дикари (wildman), одним словом.

Будем вызывать через портал (portal) шаманов (shaman). Классные ребята. Все в шкурах, сами шустрые, прыгают, бегают, а шуму от них – мертвого разбудят. Но польза от них имеется и притом немалая. Без шаманов не получится обуздать вольнолюбивый и непокорный пыл дикарей. Как



только шаманы мозги им прополоскают, те сразу станут куда более покладистыми и богобоязненными и быстренько запишутся в члены вашего клана (tribesman). А как только договорчик будет записан на шкуре мамонта, то начнут новоявленные сородичи и денежки в казну платить, да и манны волшебной побольше станет. Помимо прочего, ребята эти и строят неплохо и атаки кочевников могут отбить. Незаменимые люди!



Пора и о расширении земель подумать – построить новые дома, фермы. Пока вашим подопечным ничего больше и не надо – они-то ведь недавно как с пальмы слезли – не нужно им никаких удобств да роскоши.

Займемся шаманами. Пусть сидят зубрят премудрости волшебства. Благо до шестнадцати заклинаний на этих землях можно применять. А попутно и за хозяйством присматривают: где чего строится, как в казармах (combat lodge) воины (warrior) тренируются...

Кстати, о воинах. Ваши сородичи овладеют искусством владения меча, если пройдут краткий курс выживания в специальных заведениях. Неплохой школой мужества новоявленным сынам Одина послужит и поле брани – выжив в крутых мясорубках, они заметно продвинутся в военном искусстве. В конечном счете, достигнув высот совершенства, ваши рубаки превратятся в супервоинов (superwarrior), которые смогут похвастаться не только физическими данными, но и





умением использовать магию против врагов.

На этом рубеже можно воздать и хвальбы самому себе, построив храмы. Пусть верноподданные с благоговением в сердцах приходят в эти святилища и во славу вам молятся, молятся, молятся...

Что? Конкуренты не дремлют? Ничего страшного, будем подрывать их силы не только в открытых баталиях, но и изнутри. Для начала создадим монахов (priest). Монахи великолепно владеют тайнами ораторского искусства: силой слова они способны остановить вражеские армады или переманить на свою сторону сынов других Богов.

И этого мало? Хорошо, научите этих дикарей шпионажу и диверсионной деятельности (spy). Тогда эти дети ночи сумеют за несколько минут превратить в прах и пепел все, что было создано конкурентами за долгие годы непрерывного труда. Но опасайтесь ответных мер, ибо последствия вторжения диверсантов весьма пагубно отразятся на благосостоянии клана!

На этом мы покидаем вас, о, владыка, храня в своем сердце надежду, что ваше дальнейшее правление будет мудрым и дальновидным, а ваше слово станет законом на этой планете.

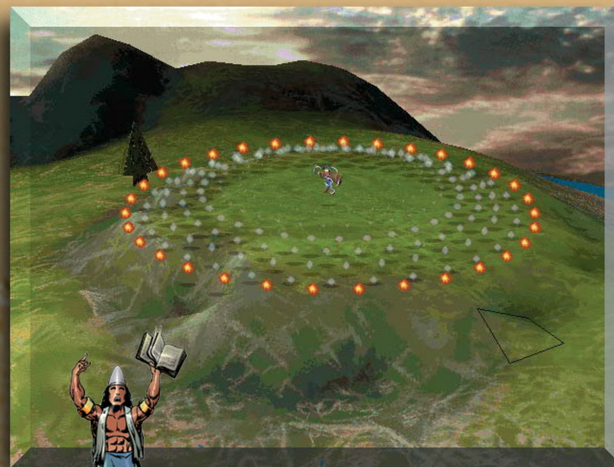
ТЕХНИЧЕСКИЕ ПОДРОБНОСТИ, ИЛИ С НЕБЕС НА ЗЕМЛЮ

Populous: The Third Coming выгодно отличается от своих предшественников не только нововведениями по части игрового процесса. Изменения коснулись и технической стороны игры. Во-первых, вся графика выполнена в SVGA, все спрайты отлично прорисованы и достаточно крупные (по сравнению с первым Populous, разница в графике – небо и земля). Больше того, карту можно вращать, масштабировать (от панорамы всей планеты до созерцания небольшого участка территории). Причем все эти виды являются полностью играбельными и необходимы на раз-



ных этапах развития клана. Например, вид на планету пригодится для начального выбора места установки первого шалаша, максимальное увеличение – для наблюдения за маленькой колонией и т.п.

Ландшафт выполнен отнюдь не в





виде однообразной зелено-коричневой массы: на нем присутствуют заснеженные плато, знойные пустыни. Кстати, в игре заметна смена дня и ночи!

Интерфейс игры достаточно прост для освоения. В основном используются пиктограммы-кнопки, а также система click-and-drug. Многое вообще осталось неизменным по сравнению с первыми частями игры.

Насчет искусственного интеллекта можно сказать следующее: противники, управляемые компьютером, ведут себя достаточно грамотно, но обыграть AI в принципе несложно, особенно если понять его не слишком хитрые уловки. Короче говоря, AI – это интересно на первых порах, затем встанет закономерный вопрос о multiplayer игре. No problems! **Populous: The Third Coming** поддерживает до четырех играющих в сетевом режиме или двоих при игре по модему/нуль-модему.

Системные требования, несмотря на прелести графики, невысоки. **Populous: The Third Coming** нормально работает на Pentium 60 с 16 MB RAM. Можно больше. Для инсталляции необходимо достаточно много дискового пространства – около 50 MB. А в остальном никакой экзотики – 2x CD-ROM, мышка, звуковая карта и SVGA.

Как все-таки мало нужно, чтобы стать богом!...





Выигрывает во всем по сравнению с предыдущими частями



Отсутствие на данный момент локализованной версии (может это было причиной непопулярности первой части в России?)



Real-time strategy, непохожая на C&C, Warcraft, KKnD и прочих

9

АМБЕР
КОМПАНИЯ

7th LEVEL

представляют

ДОМИНИОН

на русском языке!

Вам, выступая представителем одной из Четырех различных рас: Людей, Скорпов, Даркенов или Мерков предстоит колонизировать звездную систему «Фигос».

– Непредсказуемый сюжет
– Захватывающий реализм действия
– Огромное количество миссий
– Потрясающая графика с разрешением до 1280х1024
– Самый большой спектр боевых машин
– Многопользовательский режим
– Озвучивание профессиональными актерами



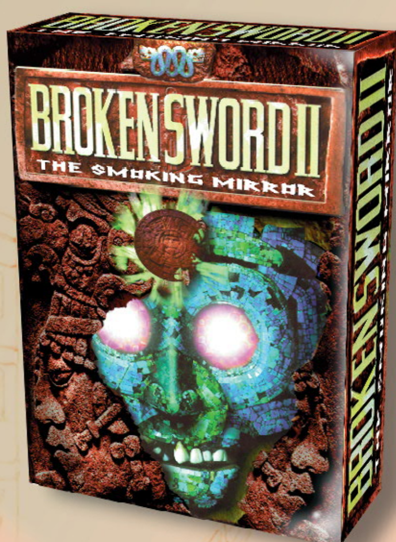
Выход в октябре 1997 года!

«Компания АМБЕР»,
Москва,
Перовский пр., 35,
Тел/факс (095) 273-85-87,
Тел. 273-85-36
e-mail: ambert@dol.ru
internet: www.amber.ru



Андрей КОВАЛЕВ

Broken Sword II
The Smoking Mirror





Жанр:	**Квест**
Издатель:	**Virgin**
Разработчик:	**Revolution Software**
Требования к компьютеру:	**Pentium, 2x CD-ROM, 16 MB RAM, SVGA**

Кто мне расскажет, как получается хит? Нет, настоящий хит, а не тот, что нам подсовывает карамельная попса, заполонившая эфир. А впрочем, это не музыкальный журнал.

Так может он (хит) получается, как в песне «Пули» группы «Манго-Манго»:

...Немного крупы перловой,
Немного коры дубовой,
Немного дорожной пыли,
Немного болотной тины...

А может и не так, но суть не в этом. Это как поиски алмазов: на десять, сто, может, тысячу средненьких, проходящих, приходится один-единственный, по-настоящему крупный и ценный. Так и в квестах. Неизвестная ранее широкому кругу игроков, фирма Revolution Software в один миг прославилась, сделав, не побоюсь сказать, квест года. Нам, уставшим от бесконечных «Фантасмагорий» и «Ларри», был предложен эдакий «Индиана Джонс», любитель приключений на свою голову. Боже, с каким удовольствием я проходил эту игрушку! Я не оттягивался так, в полный рост, со времен Indiana Jones. The Fate Of Atlantis. Но время идет и не за горами вторая часть — **Broken Sword 2: The Smoking Mirror**. Что же предложат нам на сей раз? Трудно предугадать, в связи с минимумом информации, имеющейся в редакции. Единственное, что я могу предложить вам — это небольшую красивую сказку о том, что будет. Так что усаживайтесь поудобнее в кресле, приглушите музыку, сделайте помягче свет, включите воображение на четвертую, нет, пятую скорость и внимайте.

Итак, сказка началась...

У индейцев Майя была очень развитая цивилизация, процветавшая в течение веков и таинственно прекратившая свое существование за одну ночь. Индейцы переместились в джунгли, их великие города были покинуты. Никто не в состоянии был объяснить, что привело к столь странной катастрофе.

В те времена все народности Центральной Америки практиковали человеческие жертвоприношения — вырывали бьющиеся сердца и приносили их в жертву Великому Богу Солнца. Они верили, что жертвенная кровь смертных необходима, чтобы насытить бессмертных богов, и что без жертв Солнце не будет вставать по утрам.

У Майя была очень сложная календарная система. Они были очень суеверны и наблюдали за звездами с невероятным пристрастием. Спустя тысячелетия оказалось, что погрешность их прогнозов составляет лишь несколько часов.

Они верили, что мир развивается по спирали — начиная с рождения и заканчивая ужасным катаклизмом, убивающим все живое. Четыре периода уже прошли, но финальный и самый ужасный, Апокалипсис, случится в конце пятого периода, который начался примерно за 3000 лет до Рождества Христова.

Ацтеки потеряли знания о летоисчислении и не в состоянии были предсказать точную дату катастрофы. В панике они увеличили число жертв, чтобы отсрочить роковой день. К моменту испанского завоевания Ацтеки приносили в жертву до 250000 человек в год в надежде, что человеческая кровь умиротворит богов и отсрочит конец пятого периода. Но Майя, несмотря на то, что жили намного раньше Ацтеков, были более развитыми и вычислили точную дату конца света — 22 декабря 2012 года от р.х.

Все эти столетия предрекалось, что мир перестанет существовать в 2012 году (то есть через пятнадцать лет, считая с сегодняшнего дня). А Майя все всегда предсказывали с невероятной точностью. Так не окажется ли так, что и это пророчество сбудется?

В начале...

В самом начале всем правил миролюбивый бог Quetzacoatl (пернатый змей). Но затем кровожадный бог Tezcatlipoca (темный враг) набрал силу и пригрозил все отнять у своего миролюбивого соперника. Последователи Tezcatlipoca совершали страшные кровавые оргии, включающие массовые жертвоприношения. Бьющееся сердце вырывалось из груди человека, пребывающего в сознании.

В конце концов Quetzacoatl победил Tezcatlipoca и заключил его в легендарное



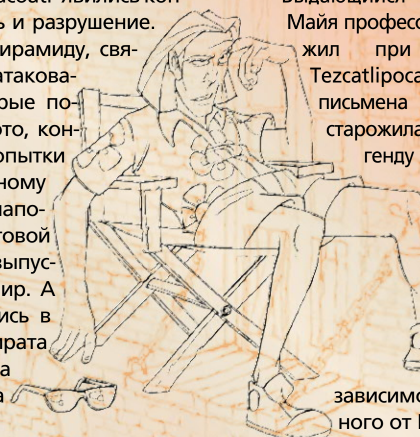






Дымящееся Зеркало. Затем жрецы Quetzacoatl построили пирамиду, в которой и замуровали это зеркало. А чтобы скрыть эту комнату с зеркалом, они построили лабиринт, который изобиловал всяческими ловушками и западнями. Когда работа была завершена, Quetzacoatl уплыл покорять Восток.

В 1519 году Ацтекский царь Moctezua ожидал возвращения великого бога Quetzacoatl. В течение трех предыдущих лет зимы были особенно суровыми, весны приносили наводнения, что вело к постоянным неурожаям и голоду. Появившаяся комета убедила отчаявшихся людей в том, что предсказания мудрецов о внезапной кончине сбудутся. Moctezua был поражен тем, что Tezcatlipoca, Князь Тьмы, избежит гибели и сам принесет погибель всему миру. Он понял, что либо Tezcatlipoca вырвется из своего заключения, либо Quetzacoatl отпразднует свой окончательный триумф. Жрецы Quetzacoatl доделали оружие для уничтожения Tezcatlipoca — три великолепно отшлифованных обсидиановых щита, помещение в комнату с зеркалом которых отвлечет всякие отрицательные силы от Tezcatlipoca на себя и уничтожит его навсегда. Но вместо Quetzacoatl явились конкистадоры, сеющие смерть и разрушение. Когда щиты принесли в пирамиду, священная процессия была атакована конкистадорами, которые похитили эти щиты. Сделав это, конкистадоры пресекли все попытки положить конец неизбежному Апокалипсису. Это было наподобие часовой бомбы, готовой взорваться в наши дни и выпустить Князя Тьмы в наш мир. А три щита вероятно остались в руках трех пиратов — пирата по имени Ketch, пирата Francisco, и конкистадора Montez.

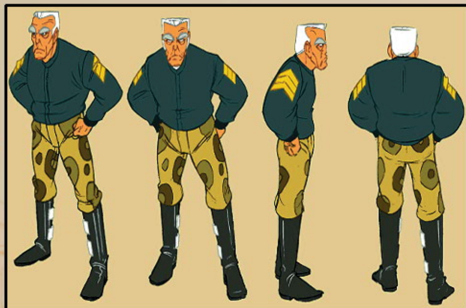


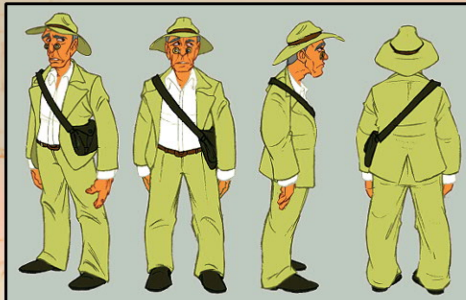
В наши дни...

Прошли века. Наркобарон Karzac проводит обширную кокаиновую операцию в Центральной Америке — перевоз наркотиков из южно-американского штата Кварамонте в Европу и Северную Америку.

Выдающийся специалист по культуре Майя профессор Oubier недавно обнаружил при раскопках пирамиду Tezcatlipoca. Расшифровав сложные письмена и поговорив с местными старожилами, он собрал воедино легенду Tezcatlipoca и осознал, что близок день, когда он вырвется в мир. Зная, что это случится во время затмения, он определил точную дату. Он также осознал всю важность трех щитов.

Oubier попадает в зависимость от кокаина, полученного от Karzac, который использует это пристрастие, чтобы манипулировать Oubier, и обнаруживает информацию о Tezcatlipoca. Karzac верит, что ему явился







Tezcatlipoca с просьбой об освобождении и предложением вместе сотворить Апокалипсис. Прямо перед началом этой истории Oubier удается найти один из этих щитов, но по дороге к Karzac он теряет его. Karzac в бешенстве.

Снова в Париже...

Журналистка Нико расследовала дело о контрабанде наркотиков. Она подозревала, что богатый коллекционер произведений искусств Майя использует свою галерею в качестве прикрытия наркобизнеса. Она шла по следу и обнаружила сверток, предположительно с кокаином. Но когда она взяла его из надежного места, к своему глубокому разочарованию, она нашла в нем действительно произведение искусства Майя — абсолютно гладкий кусок оникса в форме щита с загадочными письменами. Она решила показать его профессору Oubier, мировому эксперту по цивилизации Майя, чтобы выяснить, что же это такое. Oubier очень обрадовался, услышав об этой находке, и попросил Нико прийти к нему как можно скорее вместе со щитом. Чувствуя смутную тревогу, Нико попросила Джорджа сопровождать ее.

Джордж не видел Нико много месяцев. После победы над законспирированными нео-Тамплиерами в конце Broken Sword 1, ему пришлось срочно уехать в Америку, чтобы заботиться о своем серьезно заболевшем отце. Вскоре отец умер, после чего Джордж вернулся в Париж. Но по возвращении он нашел Нико необщительной и недружелюбной. Позже, к своему ужасу, он узнал, что она сошлась со своим бывшим любовником Andre Lobineau. Karzac потребовал Oubier ответить за потерю щита. Поговорив с Нико, профессор встретился с Karzac, чтобы убедить его, что он собирается отдать щит обратно. Karzac сказал Oubier, что он уже однажды его украл, и что он организует встречу своих людей с Нико, а также пообещал, что ей не причинят вреда. Ученый нехотя согласился. Karzac организует ей встречу с двумя настоящими индейцами. Это были правая рука Karzac - Pablo и его партнер Titipoco. Pablo — грузный, мощный, гораздо крупнее среднего индейца Майя, а Titipoco — карлик.

Когда Джордж и Нико приехали в дом Oubier, их встретил Pablo. Терзаемые подозрениями они вошли, в дом и поднялись по ступеням в кабинет Oubier. Здесь Джорджа сбили с ног и привязали к креслу, а Нико, сраженная отравленной стрелой, упала без чувств. Затем Pablo вынес ее из дома, разбив по дороге лампу об пол. Когда к Джорджу возвращается сознание, он видит, что он связан, комната ярко освещена и к нему приближается тарантул...



Развитие сюжета игры

Игра начинается с похищения Нико. Джордж должен убежать от тарантула и погасить огонь. В доме Oubier Джордж находит: фотографии счастливого Oubier и его жены, наркотики и все, что к ним относится, газетную статью о затмении, которое вскорости должно произойти в Центральной Америке, кувшин эпохи Майя.

На складе Джордж освобождает Нико, которая поведает ему, что час катастрофы близок. Она предполагает, что это относится к большой партии наркотиков. Джордж и Нико клянутся, что они возьмут реванш над Karzac.

Ну неужели вы думаете, что я вот так сяду и перескажу вам весь квест? Нет уж, а то неинтересно будет играть.

Что ж, заглянем на страницу с обещаниями, коими авторы не поскупились с нами поделиться. А назовем это:

Характеристики игры (в сравнении с Broken Sword 1): гораздо больше головоломок, сюжетные связи и технология видеовоспроизведения сильно улучшены, игра проходит в более быстром темпе, двойной клик на выходе дает возможность игроку быстро найти этот выход.

Технические преимущества:

Тени: персонажи проходят через градацию теней, дающую 16 уровней прозрачности. Прозрачность: прохождение персонажей сквозь дым, туман и т.д. накладывает свой отпечаток. Снова 16 уровней градации. Геометрическая трансформация спрайтов - спрайты имеют размеры, их черты сохраняются. Например, при удалении персонажа, черты его лица остаются четкими, лишь изменяются пропорции. Альфа-блендинг: очертания персонажей альфа-комбинированы, что производит впечатление неизменности линий. Что вместе с фоном придает большую реальность персонажам. Многослойность: до четырех полностью различных сюжетных линий.

И, наконец, время подвести итоги.

Любые авторы никогда не скупились на обещания. Что-де каждый последующий продукт будет гораздо лучше предыдущего. А что на самом деле? Как говорил классик, «редкая птица долетит до середины Днепра». Но не будем отчаиваться, а вдруг получится? Пожалуй, это первый случай, когда я пристрастен, не считая Братьев-Пилотов, но это особая любовь. Пусть сбудется все, хотя бы на треть... И если задуманное действительно осуществится, как нам рисуют авторы, то я первый занимаю очередь за, чем черт не шутит, квестом 1997 года.



ПОСТУПАЙ ПРАВИЛЬНО – БУДЬ ПЛОХИМ !

Dungeon Keeper™

BULLFROG

Спрашивайте лучшую игру 1997 года с полной документацией на русском языке в магазинах "GameLand", "Белый Ветер", "Союз", "Компьюлинк", "Партия"



По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию "Софт Клаб"
Телефон 232-6952, факс 238-3889, e-mail: info@softclub.ru
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров



Владимир ЛУКЬЯНОВ

Dark Colony

В самом конце прошлого века английский писатель-фантаст Герберт Джордж Уэллс создал замечательный роман «Война миров», в котором было рассказано о вторжении на Землю марсианских захватчиков. Написана «Война миров» была ровно сто лет назад, но до сих пор это произведение является хорошей пищей для ума.

Не могу сказать точно, создавался ли сюжет игры **Dark Colony** под впечатлением романа Уэллса, но то, что между ними существует прямая аналогия, совершенно очевидно. Общим является факт вторжения марсиан на Землю. Причем именно вторжения, а не дружеского визита — марсиане (grays) совершенно определенно решили очистить богатую ресурсами планету от всякой лишней живности, включая людишек (humans). А вот дальше сюжетные линии игры и книги расходятся. По Уэллсу человечество ничего, кроме пехоты и примитивных артиллерийских орудий, противопоставить марсианам не могло, а те в свою очередь пользовались мощными «тепловыми лучами смерти» (они же лазеры, которые были изобретены человечеством лишь спустя полвека) и прочим сверхразрушительным оружием. В итоге человечество потерпело полный разгром, хотя марсиане все равно передохли из-за дисбаланса с земной природой (некий вирус, абсолютно безвредный для человека и смертельно опасный для пришельцев). В сюжете **Dark Colony** соотношение сил между землянами и марсианами-захватчиками, мягко говоря, несколько иное. Во-первых, события игры разворачиваются в далеком будущем, когда человечество достигло больших высот по части новых технологий и научных разработок (по крайней мере, по сравнению с сегодняшним днем). Во-вторых, марсиане, видимо, все это время (считаем с момента их первого вторжения на Землю, хроники событий запечатлены в романе Уэллса) совершенно не занимались научно-техническим прогрессом и не особенно продвинулись по части военного искусства. Можно считать, что, наконец, чаши весов, на которые были брошены военные силы великих цивилизаций, уравнялись. Но, тем не менее, настырные марсиане с завидным упорством продолжали строить великие планы по захвату нашей планеты. В итоге, где-то в далеком-далеком году вновь вспыхивает война между двумя расами. Победивший не только обретет полную независимость, но и станет распоряжаться всеми ресурсами Солнечной системы и ее окрестностей.



Добро пожаловать в **Темную Колонию** (именно так переводится название игры)! Вы можете выбрать одну из двух рас (круче, конечно, было бы из трех или четырех, но сюжетом этого не предусматривается) и потом... Что будет потом я еще поведаю, вот только прошу минуточку внимания. Мне, честно говоря, не совсем понятны этические и патриотические нормы тех, кто выбрал марсиан. Это что же такое, братцы? В Warcraft за орков играть это еще понятно — они ж нашенские, земные. А эти уродцы? Как можно им содействовать и класть невинные головушки землян? Ох, не знаю, не знаю...

Жанр:	Стратегия в реальном времени
Издатель:	SSI
Разработчик:	Gametek
Требования к компьютеру:	Pentium 90, 16 Mb RAM, 2x CD-ROM, 1 MB Video RAM

Итак, что же потом? Потом начинается динамичная баталия в реальном времени, разворачивающаяся на Марсе.

Интерфейс игры достаточно прост и удобен. Для управления используется стандартный симбиоз клавиатуры и мышки, причем доминирует последняя. Естественно, реализованы стандартные функции управления «point and click», т.е. щелкаете на нужного юнита и указываете ему точку назначения. В зависимости от того, куда укажет курсор, а также от индивидуальных особенностей юнита, действия последнего будут разными (если указан противник — ваш юнит пойдет в атаку, если просто ландшафт — он просто отправится в точку назначения и т.д.). Есть возможность выделения нескольких подразделений (для этого удерживайте нажатой левую кнопку мышки). Забегая вперед, скажу, что в **Dark Colony** можно выделять войска по родам (например, отдельно пехоту, отдельно моторизованные части) и запоминать для мгновенного вызова любые выделенные группы.

Графика **Dark Colony** достаточно качественно проработана - все мелкие детали отрисованы достаточно тщательно (максимальное разрешение — 1024x768). Но не это главное. Графический движок игры содержит несколько «изюминок», за счет которых он становится уникальным. Первая заключается в использовании режима, аналогичного Warcraft'овскому fog of war с применением технологии real-time lighting. Другими словами, ваш юнит как бы открывает часть карты вокруг себя и попутно освещает ее (для наглядной иллюстрации вспомните Diablo). Вторая «изюминка» заключается в смене дня и ночи во время игры. Нельзя сказать, что даже в полдень (условный, разумеется) на экра-













не много ярких красок, а уж к ночи все пейзажи и подавно становятся пепельно-серыми и угрюмо-мрачными. Но, за счет отличной прорисовки юнитов, **Dark Colony** отнюдь не страдает графически-цветовой неполноценностью: тень от юнитов меняется в течение игрового дня, ночью ваши моторизированные части ездят с включенными фарами.

Местность в миссиях создана таким образом, что некоторые части могут прятаться за камнями в скалах или среди деревьев в лесу. Пожалуй, единственным минусом графического ядра является слишком уж плоский ландшафт. Тут **Dark Colony** явно проигрывает по сравнению, например, с KKnD.

Теперь поговорим о юнитах. В первую очередь, отмечу, что подходы к науке у марсиан и наших соотечественников диаметрально противоположны. Люди (как вы должны догадываться) больше доверяют железу, а марсиане — органике. На поле брани это особенно хорошо заметно. Если типичными юнитами землян являются закованные в броню коммандос, тяжелые танки, реактивные летательные аппараты, то оппоненты предпочитают живых существ, наделенных различными способностями. Как вам, к примеру, ходячий генератор высоковольтного напряжения, эдакий скат, завернутый в трубочку с двумя тумбами-ногами? Или другой юнит, состоящий только из зубов, шипов, клыков и сверхпрочной чешуи (видимо, близкий родственник Люцифера)? Как видите, различия принципиальны. В процессе игры ваши юниты (равно как и юниты противника) будут постепенно совершенствоваться (т.е. реализован постепенный upgrade, a-la KKnD).

Интересным мне показалось управление юнитами. В частности, такая возможность, как задание waypoints — точек, через которые должен пройти юнит. Почему, собственно, ваше подразделение всегда должно идти к точке назначения по кратчайшему пути (а именно, по максимально близкому к прямой)? В **Dark Colony** даются огромные просторы для проведения сложных тактических операций. Например, можно послать юниты в обход вражеской базы для совершения какой-нибудь диверсии или одновременно ударить несколькими отрядами с флангов и т.д. Еще одна важная особенность — ночью юниты более уязвимы и заметно слабее в атаке.

Особый юнит — командиры. Обязательно нанимайте их, чтобы они вели ваши армии. Под руководством более опытного воина подразделения станут творить чудеса. Кроме того, в случае победы все ваши юниты улучшат свое мастерство в военном деле.

На карте игрок может найти некоторые артефакты (всего их пять), которые были оставлены (или просто забыты — не столь важно) древней могучей расой. К слову сказать, артефакты действуют, не основываясь на личных предпочтениях, например, в гравитационную яму могут попасть юниты обеих сторон. Артефакт Solaris является аккумулятором световой энергии и представляет собой грозное оружие. LunaTek — устройство, которое сеет панику в ряды войск, в итоге юниты перестают слушаться команд и просто-напросто бегут с поля боя.

Компьютерный интеллект весьма и весьма опасен, особенно когда находится в агрессивном режиме (active mode, также возможны режим защиты — passive mode и смешенный режим — trigger mode).

Вообще, любая миссия начинается с поиска энергетических источников, которые представляют из себя гейзеры. На них устанавливаются exploiter (у землян) или brozaar (у марсиан). Принципы действия у этих агрегатов принципиально различаются, но их назначение схоже — обеспечение энергией.

После этой манипуляции начинается нормальное развитие базы, причем оппонент старается максимально затянуть этот процесс. Со временем вы накопите достаточно сил, чтобы выдержать практически любую атаку, и начнете подумывать о наступлении. А вот тут-то и начинается самое интересное. Подкатив огромной (как вам казалось) армией на вражескую базу, вы станете свидетелем, как вся ваша армада через минуту просто исчезнет. Конечно, силы противника тоже будут изрядно потрепаны, но базу он отстоит. Что же прикажете делать, а? Создавать просто несметные армии из тысяч (утрирую) юнитов? Я другого способа не нашел.

В игре предусмотрены две кампании (по одной на каждую расу). Кампания содержит в себе два десятка уровней, всего около сорока миссий — есть чем заняться. Кстати, есть возможность «перекидывать» юниты из пройденной миссии в следующую.



Dark Colony предоставляет возможность играть по модему, сети и Internet. В двух последних случаях число играющих может достигать восьми (все-таки жаль, что в **Dark Colony** всего две расы).

Системные требования игры достаточно низкие. При обилии эффектов (взрывы в половину экрана, реалистичный дым, анимированные сооружения и др.) **Dark Colony** достаточно резво работает на Pentium 100 с 16 MB памяти. Игра разработана для Windows 95.

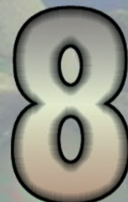


 Оригинальные идеи, реализованные в основном в графике

 Шаблонность миссий, однотипность их прохождения

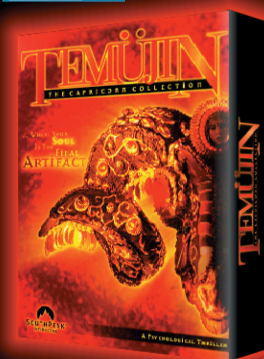
 Не особенно конкурентноспособная real-time стратегия с приятной графикой

8



Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

TEMÜJIN
THE CAPRICORN COLLECTION







Жанр:	Quest
Издатель:	SouthPeak Interactive
Разработчик:	SouthPeak Interactive
Требования к компьютеру:	P-90/Pro, 2-x CD-ROM, 16 Mb RAM, Win '95, SVGA

Много, много лет назад жил да был один завоеватель. И звали его Темуджин (в народе более известный под псевдонимом Чингиз-хан). Была у него, как у всякого приличного тирана, одна заветная мечта – омыть свои сапоги в водах «последнего моря» (тут монголы имели в виду самый западный для них водоем). Ну а по дороге к нему захватить все страны и поработить их жителей. Не правда ли, скромно, но со вкусом? Но вот досада – жизнь человеческая коротка, а люди непонятливы и строптивы. Не удалось Темуджину осуществить свою мечту. Но, видно, очень уж сильно было желание, а темные силы всегда готовы предложить свои услуги, конечно, в обмен на скромную плату. И вот его дух при помощи могущественной магии был заключен в неком предмете, который затерялся во тьме веков.





Но непоседливые американцы, которые рыщут по всему миру в поисках приключений на разные части своего тела, добрались наконец-то и до наследия монголов. Некто Меттью Стивенсон (Matthew Stevenson) открыл музей, скромно назвав его своим именем, в котором разместил экспонаты Собрания Козерога (Capricorn Collection) – «прекрасные артефакты из могилы (?) Темуджина». Среди экспонатов заняла свое место весьма симпатичная инкрустированная голова горного козла. По секрету можем вам сообщить, что она-то и является ключом от места, где в нетерпении пребывает дух великого завоевателя.





Вот такова завязка сюжета новой игры Temujin: The Capricorn Collection от SouthPeak Interactive. Сюжет не так чтобы уж совсем нестандартный, но к монголам и их наследию точно еще никто не обращался, что вполне может придать некоторую свежесть и необычность действию. Продукт заявлен как психологический триллер, хотя, скорее, его можно назвать мистическим триллером. Впрочем, подробнее о сюжете ниже.



По характеру исполнения - это видеоквест или, скорее, интерактивный фильм, так что сразу вспоминаются классические произведения от Sierra: Phantasmagoria и Gabriel Knight. Но на самом деле он на них совсем не похож, скорее, есть что-то общее по внешнему виду с Urban Runner'ом. При его создании была использована новая технология Video Reality и, надо заметить, весьма удачно. Первое из достоинств состоит в том, что базирующийся на ней мир совершенно трехмерен. Вы обладаете полной свободой движения на 360 градусов и можете исследовать все игровое пространство. Правда, сохранены обычные активные локации, в которых и происходит самое интересное, и движение в их











направлении совершается в автоматическом режиме (что хорошо), но, при желании, можно дойти и своим ходом. Второе достоинство заключается в том, что интерьеры в игре не компьютерные модели, а реальные декорации и строения. Поэтому действие очень жизненно и нет дефектов наложения живых персонажей на статичную подложку. Совершенно не портят и даже улучшают картинку некоторые смоделированные на компьютере предметы и великолепно выполненные спецэффекты.

Вообще, в смысле качества исполнения видео, эта игра – наилучшая из всех нами опробованных. Без применения каких-либо аппаратных ускорителей обеспечивается вывод на полный экран в разрешении 640x480 High Color, без пропуска строк (как было в Wing Commander) и с вполне приличным количеством кадров. Хотя нельзя пройти мимо одного недостатка: перемещения происходят плавно и без рывков, но очень медленно. Персонаж как будто несет полное ведро воды и боится его расплескать. В рамках демо-версии это терпимо, но при долгой игре может и надоесть.

Самых хвалебных слов заслуживает подход SouthPeak Interactive к рекламе своей продукции. Ею выпущен демо-диск с весьма внушительным количеством полезной информации. На нем находятся небольшие видеофрагменты из различных частей игры, по которым можно сказать, что действие ожидается очень динамичное и довольно кровавое. Вам будет противостоять дух могущественной волшебницы Xiao, основная задача которой – подчинить себе Темуджина и выпустить



его на волю, чтобы с его помощью поработить человечество для своего хозяина Wah-Jin'a, Собирателя Душ. Для осуществления своих целей она будет использовать некоторых персонажей, так что будьте начеку. На вашей стороне будет действовать другой дух – Mei, которая была в свое время захвачена при попытке освободить дух Темуджина из тенет темных сил. Все действие будет происходить на территории музея, и вам придется контактировать с несколькими его служащими.

Также на диске находится большой видеоролик, в котором разработчики рассказывают о процессе создания и о сути продукта. И наконец – небольшой кусочек собственно игры! К сожалению, потом выяснилось, что по каким-то неясным соображениям события демо-версии не имеют



отношения к игре (???). Поэтому мы ничего не можем сказать о самом важном для жанра квест – о головоломках. А ведь от их качества зависит минимум половина успеха продукта. Так что наша оценка относится только к внешнему виду продукта, а не к его сути (что очень жаль). Зато нам удалось в полной мере насладиться качеством созданного виртуального мира музея. Оно (качество) действительно очень высоко, не мешает даже один прием, примененный для ускорения графики – при перемещении контуры предметов теряют резкость.

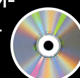
Звук в игре таков, что его не замечаешь - настолько органично он вплетен в действие. Но это в последнее время не редкость.

И напоследок, несколько слов об интерфейсе и управлении в игре.



Сделаны они весьма удобно, хотя и вызывают некоторые замечания. По всей видимости, демо-версия содержит неполную панель управления, так как в ней отсутствует кладовая (inventory) и нет никаких намеков на что-либо типа записной книжки. Если и полная версия не будет их содержать, то это будет по меньшей мере странно и весьма прискорбно. Хорошо то, что простым нажатием на кнопку можно переключать экраны между двумя вариантами – полноэкранное представление и вид с панелью управления (при воспроизведении видеофрагментов реализован тот же подход). Управление возможно как с помощью мыши, так и с клавиатуры, хотя мышь предоставляет больше возможностей (около десятка разных курсоров). Но именно с управлением связан единственный момент, вызвавший неудовольствие. Заявлена-то полная свобода выбора направления, а тебя норовят при повороте развернуть так, чтобы поставить лицом именно к активной локации. Можно принудительно остановить процесс, но не всегда успеваешь это сделать. Вот такая ложка дегтя в бочку меда! Ну да квест – не action.

Подытожим. Игра для любителей видео-quest'ов с мистическим кровавым сюжетом.







Новый удачный движок, высококачественные графика и сюжет



Некоторые шероховатости в управлении



Весьма привлекательный продукт

8.5













Sabre Ace

Жанр:	**Авиасимулятор**
Издатель:	**Virgin**
Разработчик:	**Virgin**
Требования к компьютеру:	**P-90, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA**

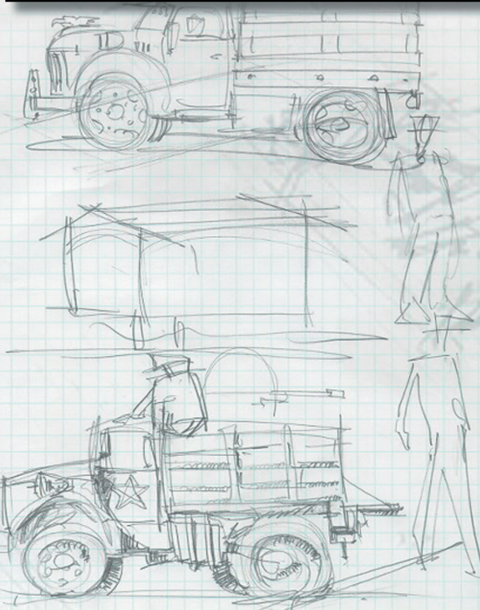
По мнению авторов и разработчиков Sabre Ace, изготовители авиасимуляторов както незаслуженно забыли войны в Корее и Вьетнаме. Игр, где бы можно было поучаствовать в небесных битвах этих времен, действительно раз, два и обчелся, да к тому же сделано большинство из них уже довольно давно, а потому решила фирма Virgin начать восполнять этот недостаток. И первая игрушка в этой «восполнительной» серии — как раз **Sabre Ace**, игра про войну на Корейском полуострове.

Отсюда, собственно, происходит и название: Sabre — это «кличка» самолета F-86, основного американского контраргумента против лучшего самолета корейской войны, советского МиГа-15 «Фагот». По утверждениям самих американских пилотов, примерное соотношение 1:1 в плане сбитых самолетов F-86 и МиГ-15 получилось только потому, что большая часть советской техники управлялась неопытными китайскими и северокорейскими летчиками. Сбить же МиГ, управляемый нашим асом, было американцам практически не под силу. Что может добавить нам причин для лишней гордости при игре в **Sabre Ace**.

Итак, Virgin отыскала хорошую незанятую нишу на рынке авиасимуляторов. Время, изображаемое в **Sabre Ace** — это эпоха, когда винтовые моторы уже практически вышли из употребления в военной авиации, на смену им пришли двигатели реактивные, однако период этот недолог, так как вскоре революция мотора была заменена революцией боевой. Речь идет о начале активного применения ракет во время следующей, вьетнамской войны. Так как **Sabre Ace** изображает войну корейскую, то тут мы еще не найдем удобных самонаводящихся ранних «стингеров», но зато летать будем на быстрых реактивных истребителях.





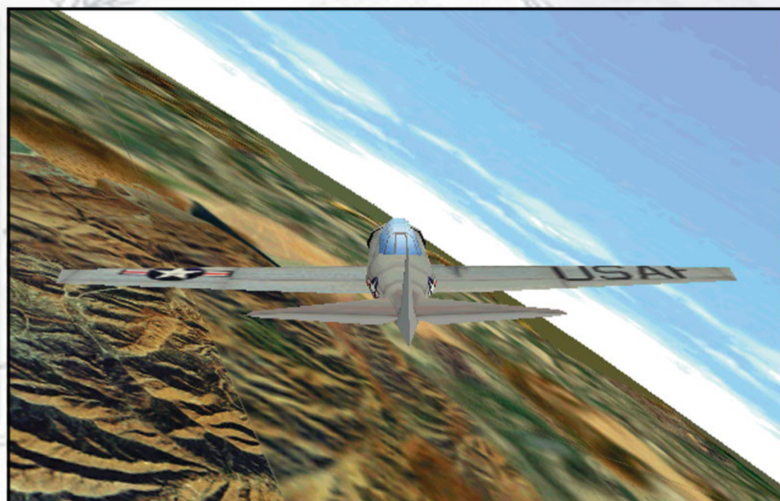


Любители авиасимуляторов, помимо всего прочего, делятся еще и по отношению к историческим играм: одни любят полетать на допотопных кукурузниках и винтовых железяках Второй Мировой, а другие терпеть не могут пытаться поймать врага под прицел приваренной к носу самолета пушки. Лично я отношусь ко второй группе и не люблю авиасимуляторы, по своей игровой сути близкие к аркаде. Мне нравится летать низко, проводить кучу времени в ангаре, занимаясь отбором оружия, и пользоваться всевозможной электроникой и ухищрениями, имеющимися на современных самолетах. Но **Sabre Ace** — симулятор исторический, и как ни крути, а в показываемую тут эпоху не то что «стингеров», даже и радара-то элементарного на самолеты не устанавливалось. А потому будьте готовы к большому количеству небесного экшна.

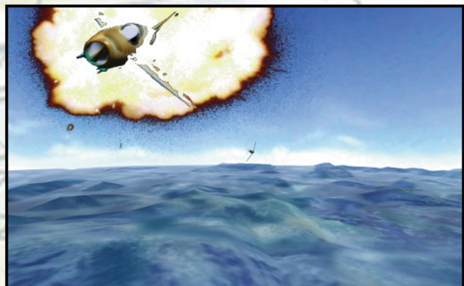
Игроку предоставляется возможность полетать на пяти самолетах корейской войны (с обеих сторон конфликта), плюс к ним в игре фигурируют еще 27 разных типов самолетов, которыми управляет компьютер. Кстати, уже упоминавшаяся мною разница в качестве пилотирования между советскими асами и их азиатскими учениками в игре ясно обозначается цветом самолетов: если за штурвалом МиГа сидит китаец, цвет самолета серебристый, если кореец — зеленый, ну а если советский майор — самолет коричневый. Сбить такой очень непросто. Но зато просто вычислить и постараться вовремя улететь подальше, если уничтожение конкретного врага не входит в план миссии. Что опять же не добавляет реализма и едва ли порадует «закорузлых» летчиков: вычислять уровень мастерства вражеского пилота куда интереснее на практике.

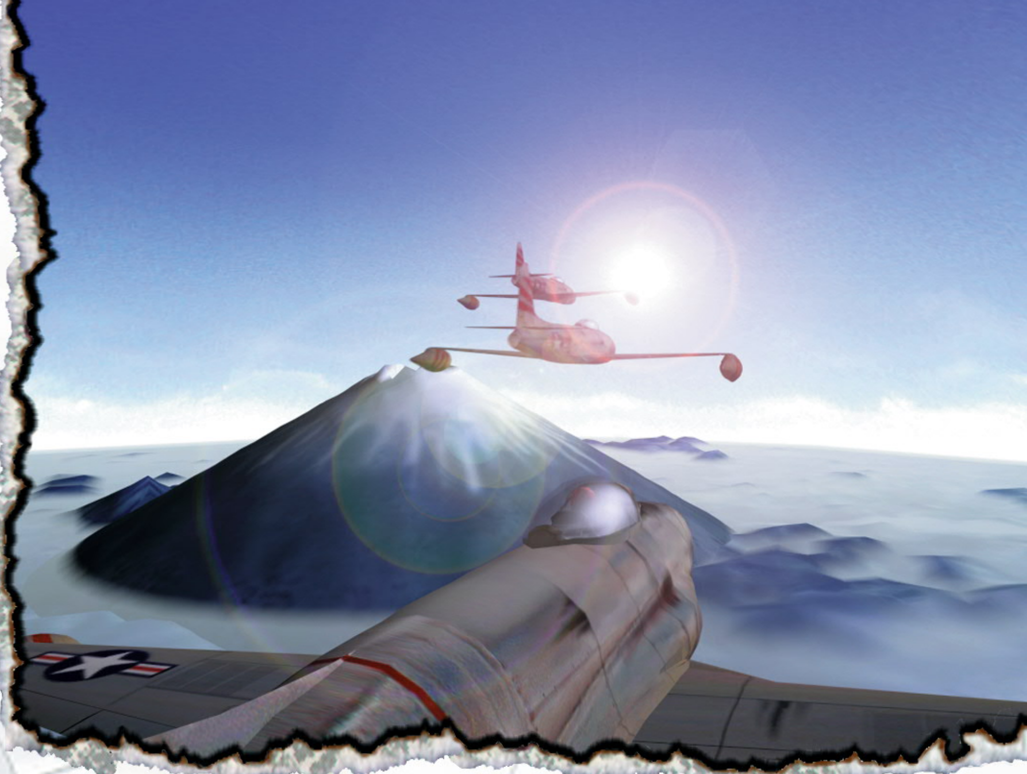
Миссии, скорее всего, тоже разочаруют поклонников серьезной авиасимуляции. Сорок пять разных операций, поделенных примерно поровну между пятью доступными типами самолетов, страдают той же болезнью, что и миссии во многих других симуляторах — они не связаны между собой сюжетно и представляют собой эдакие мини-игры. Именно за такую отвлеченность миссий друг от друга много критиковались и игроками и обозревателями такие в целом неплохие симуляторы, как A10 Cuba! и Comanche 3. Авторы **Sabre Ace** понимают, что все это не очень хорошо, но надеются привлечь внимание игроков тем, что их миссии строго соответствуют реальным историческим событиям, изучению которых и воссозданию идеально точных ко-











пий происшедшего в свое время в небе над Кореей уделено немало внимания.

В самом начале игры вам надо выбрать, за какую из сторон в конфликте вы предпочитаете воевать — за страну Советов или за американцев. В первых миссиях вам предстоит летать на пропеллерных самолетах, на которых несколько проще вести войну по принципу «кто кого первый поймает на мушку», так как они медленнее, но затем предстоит пересесть на самолеты реактивные. Во время практически всех миссий перед игроком возникают всевозможные моральные дилеммы и разветвления сюжета. Например: летите вы на перехват вражеской эскадрильи бомбардировщиков. И тут видите, что с севера мимо пролетает сильно поврежденный коллега, за которым гонится толпа злых врагов. Коллега вовсю зовет на помощь. Что сделать: лететь дальше и выполнять миссию, или же рвануть на довольно рискованное предприятие по спасению товарища? Ведь даже если вы и справитесь с толпой садистов, бомбардировщики, являющиеся вашей основной целью, за это время могут долететь куда собирались, разбомбить там все, и тогда в штабе вам достанется по первое число. Однако, в данном случае, только оказав помощь и в то же время успев выполнить миссию, можно заработать медаль — Бельгийский Крест.



Аналогично очень многие медали скрыты во всевозможных ответвлениях от основной канвы миссии. Потому наверняка, отлетав все миссии в первый раз, вы увидите, что примерно половина вашей орденской планки почему-то пуста. Что даст стимул отлетать все по новой, тем более что, как правило, те сюжетные ветки, которые ведут к медалям, значительно сложнее, чем простое выполнение миссии (что и неудивительно).

Хотя авторы старались сделать **Sabre Ace** максимально реалистичным историческим симулятором, все же, ради привлечения дополнительной игровой аудитории, им пришлось пойти на ряд уступок. Например, ну не было на самолетах времен корейской войны радаров. Пилоты ориентировались исключительно с помощью острого зрения, и если вдруг по ошибке сшибали своего, это не считалось за большой грех — как-никак, а на фоне зеленого леса на расстоянии в километр едва ли можно толком разобрать, красная ли на фюзеляже зеленого же самолета звезда, или она там белая. Потому в игру внесена штука, названная авторами «радаром бедняка», которая показывает на компасе разноцветные точки, по которым можно судить о том, как далеко от вас находится, куда летит и на чьей стороне воюет тот или иной самолет. Вы можете выбирать цель, как в симуляторах современных самолетов, и она начинает мигать, как в TIE Fighter, что значительно упрощает процесс отличения самолета от лесного массива. По мнению авторов, это необходимый элемент — иначе уж больно все становится трудно. На мой взгляд, это оттолкнет от **Sabre Ace** большинство фанатов истинных симуляторов, потому что значительно упрощает не только сам бой, но и его тактику: в реальной войне действительно непросто различить самолет на фоне пестрого леса, и потому пилоты стараются лететь как можно ниже, чтобы, оставаясь невидимыми, прекрасно видеть всех остальных на фоне неба. Это — мастерство пилотирования, и этого нас лишают ради удовольствия случайно купивших авиасимулятор «думеров» и прочих













ничего в них не смыслящих людей.

Помимо традиционной функции ускорения игрового времени, позволяющей быстро пролетать лишенные событий части миссии, в Sabre Ace добавилась также дополнительная возможность молниеносно перемещаться на фронт. На самолетах имеется автопилот, который сможет доставить вас в очередной вейпойнт, но не будет следить за «поддержанием формации» с вашим лидером. А это самое «поддержание формации» — весьма и весьма непростая задача, куда сложнее, чем даже приземление. Для помощи пилоту тут опять же существует специальный автомат, называемый FAD, который будет четко держать ваш самолет в заданном положении относительно лидера. Однако держать он будет настолько крепко, что что бы лидер ни делал, вы будете точно повторять его движения. И если его собьют и он начнет стремительно падать, ваш самолет отправится следом, пока вы не сообразите прибор отключить. В дальнейшем при желании вы сможете выбрать себе нового лидера.

Одна из частей игры, в которой трудно найти какой-либо недостаток - это реализм управления самими самолетами. Тут разработчикам изрядно помогли ветераны войны на Корейском полуострове, точно описавшие все плюсы и минусы представленных самолетов, а равно и то, как они себя ведут и как ими управлять. В результате, в **Sabre Ace** полет на F-86 — совсем не то же самое, что и на МиГ-15, и игроки наверняка порадуются тому, что при пересадке с самолета на самолет надо изрядно помучиться, чтобы привыкнуть к новому управлению и к новому поведению машины в небе. Помимо этого тщательно проработана модель самолетов на предмет их повреждения: игра регистрирует не просто попадания, а то, куда, под каким углом и что попало. При этом у разных самолетов есть свои слабые места — например, у «Мустанга» очень велики топливные баки (что позволяло ему летать далеко в глубь вражеских позиций), и враги всегда стараются попасть именно в них. Внешний вид самолета обычно дает представление о том, в какой он находится кондиции: нефатальные повреждения некоторых частей ведут к появлению легкого, а затем более густого белого дымка, однако если за хвостом самолета тянется мрачная черная дымная полоса, значит, есть протечки в топливной или масляной системах, и в этом случае самолет едва ли еще долго протянет - лучше постараться быстро сесть.

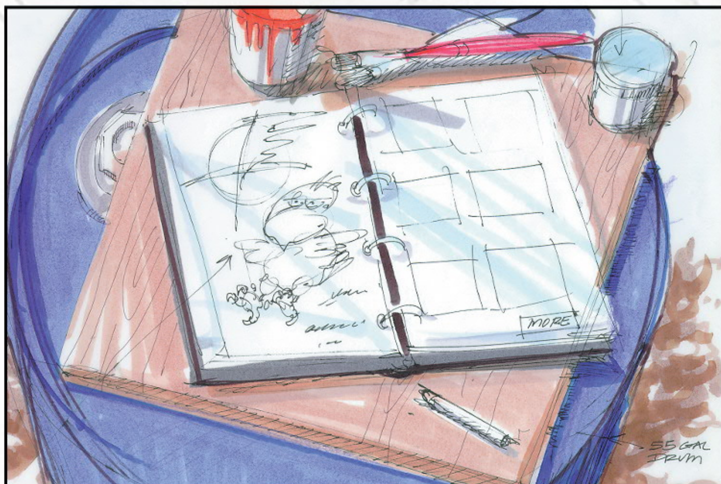


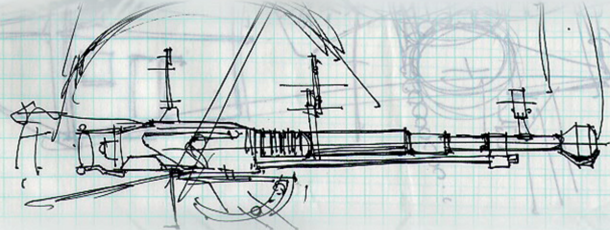
Помимо этого, у разных самолетов по-разному организована защита кабины пилота и разной толщины броня, а потому сам летчик тоже может быть ранен в бою. При этом вы будете «терять сознание», ну или просто умирать, а также иногда наблюдать на приборной доске кровавые пятна. В раненом состоянии летать куда труднее (обычно реакция компьютера на ваши управляющие действия замедляется), но опять же, если вы в таком состоянии сможете выполнить миссию и вернуться на базу, то получите медаль, никакими иными способами недоступную.

Virgin традиционно сильна в плане графики. В последнюю пару месяцев доработки проводилось активное тестирование **Sabre Ace** на предмет работы с различными 3D-акселераторами, подавляющее большинство которых она поддерживает. С другой стороны, без наличия какого-нибудь 3D-процессора, даже на MMX-компьютере вам едва ли удастся толком полетать с максимальным количеством видеоэффектов. А от большинства из них отказываться обидно: например, можно по виду пропеллера судить о скорости, с которой он вращается (именно таким образом изменяется скорость у винтовых самолетов), можно наблюдать красочные картины, когда восемь членов экипажа подбитого бомбардировщика разом катапультируются, можно раскрашивать свой самолет посредством разных эмблем, правда, для этого надо налетать определенное количество часов и иметь на личном счету определенное количество сбитых врагов. Кроме того, очень даже красочно сделаны взрывы, которые случаются иногда с подбитыми самолетами (например, если игнорировать черный дым, валящий из мотора) — с разваливанием самолета на обгоревшие куски. Правда, если сильно приближаться к оттекстуренной земле, то она становится похожа не на землю, а скорее на какой-то ковер, снятый не в фокусе. Издалека и сильно сверху все это выглядит замечательно, но грамотный пилот едва ли станет летать над облаками. Кстати, немного не хватает также разнообразия в погодных условиях, которые в Sabre Ace выражаются только в изменении уровня облачного покрова и во времени суток. Было бы интересно полетать на винтовых самолетах в бурю и дождь, когда порывы ветра не позволяют четко держать самолет на курсе (а тем более, как следует наводить прицел).

В общем, **Sabre Ace** является довольно неплохим, хорошо сделанным авиасимулятором, который, по большому счету, не предлагает ничего особенно революционного и ориентирован на общую аудиторию, а не на специалистов по компьютерным полетам. Может стать одним из хитов осени, во всяком случае, среди симуляторов.








Сильная графика и историческая верность


Излишние упрощения управления самолетом


Авиасимулятор для общей аудитории, но не для поклонников этого жанра

8

NO PLANES IN THESE

ОТЛИЧНО ИДЕТ НА ОБЫЧНОМ ПЕНТИУМЕ

pod



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

АВТОМОБИЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



★★★★½

Computer Life

★★★★★



www.ubisoft.com
www.akella.com

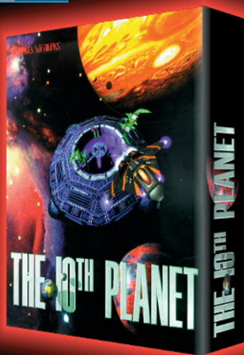
• • • СУПЕР ГОНКИ

pod

ПРОДАЕТСЯ ВСЮДУ!

- БОЛЬШОЙ ВЫБОР МОЩНЕЙШИХ АВТОМОБИЛЕЙ
- 16 ТРАСС В РАЗНЫХ ЛАНДШАФТАХ
- ФУТУРИСТИЧЕСКИЕ ПЕЙЗАЖИ В ВЕЛИКОЛЕПНО ПРОРАБОТАННОЙ 3-D ГРАФИКЕ
- НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ СЕТЕВОЙ И КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ
- ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ 16-БИТНЫЙ СТЕРЕОЗВУК (Dolby Surround)
- ИГРА ОПТИМИЗИРОВАНА ПОД ММХ-ТЕХНОЛОГИЮ
- ИГРА ЛОКАЛИЗИРОВАНА ФИРМОЙ "АКЕЛЛА"

Игру POD в России, СНГ, Латвии, Литве и Эстонии представляет фирма "АКЕЛЛА" (095) 242-0323, факс (095) 242-8898



Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

THE 10TH PLANET

Жанр:	**Action**
Издатель:	**Bethesda Softworks**
Разработчик:	**Bethesda Softworks**
Требования к компьютеру:	**P-60/Pro, 2-x CD-ROM, 16 Mb RAM, Win '95 или DOS, VESA SVGA**

«Вы наняты, чтобы защитить галактику от Гзура и армады кораблей Кодана».
Last StarFigther

И опять бесчисленные орды таинственных безжалостных пришельцев заполонили пространство в Солнечной системе. Никто не знает, откуда они взялись и что им надо. Все ближе и ближе враги к колыбели человечества – Земле. За



ними остаются только разрушения и хаос. Отчаявшиеся люди судорожно мечутся в поисках спасения. Поэтому пора стереть пыль с нашего джойстика и показать всем, что значит будить самое страшное лихо во вселенной (то есть нас с вами)!

Новая игра фирмы Bethesda принадлежит к одному из наиболее активных и красочных жанров – action в космическом пространстве. Поэтому и требования к ней соответствующие – должно быть быстро, красиво, круто. И, хорошо бы, трехмерно, ведь все-таки космос. Естественно, **10-th Planet** никоим образом не удовлетворит запросы любителей правдоподобных симуляторов, но уж те, кто любит пострелять, останутся довольны.

Сюжет игры донельзя банален, да это и не страшно. Сваливаются на нашу голову какие-то Пришельцы, которых хлебом не корми, а дай завоевать или уничтожить землян. Видимо, им места мало, или они – параноики, или



просто быт заел. Название продукта, похоже, намекает на то, что появление этих «плохишей» как-то связано с гипотетической десятой планетой Солнечной системы. Конечно, все надежды на спасение связаны с главным героем. Предстоит засучить рукава и, ведя нелегкие битвы с численно превосходящим врагом, обнаружить его гнездо и навести в нем порядок при помощи коврового бомбометания. А дальше можно почивать на лаврах до следующего вторжения. Конец сценария.

Что обещают нам в данных рамках разработчики? Хаотические баталии в заполненном обломками взорванных кораблей космосе. Многочисленные истребители пришельцев, сошедшиеся в смертельном бою с вашими соратниками. Массивные корабли-матки инопланетян, продирающиеся через астероидные поля. Огромные, но беззащитные космические станции землян. Ну и конечно же, распускающиеся тут и там адские цветы взрывов, снующие ракеты и непрерывный лазерный огонь со всех направлений. Так что скучно не будет.

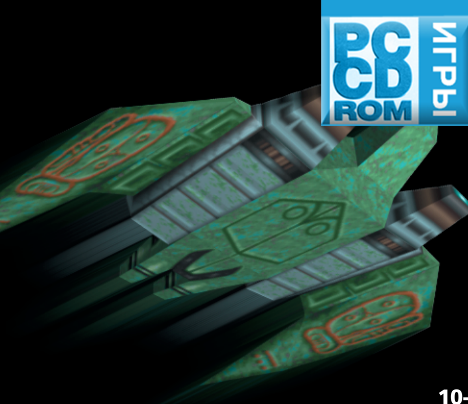


Но вряд ли необходимо было уделять столько внимания этой готовящейся к выходу игре, если бы не одно обстоятельство, выделяющее **10-th Planet** из бесчисленной череды sci-fi action'ов. Создатели этого продукта добавили «в рецепт пирога» элементы стратегии, которые, по их мнению, существенно повысят интерес к многократной игре (replayability). Тут мы с ними согласны – задумка и правда перспективная. Из чего же состоят эти элементы?

Вряд ли стоит ждать полноценной стратегии со строительством баз, добычей ресурсов, выпуском техники и тому подобными вещами. И это правильно - не тот жанр, не те игроки. Все с самого начала, естественно, построено (странно было бы, если дела обстояли бы другим образом - ведь жили же как-то земляне ДО нападения пришельцев?). Необходимо только сохранить существующие про-

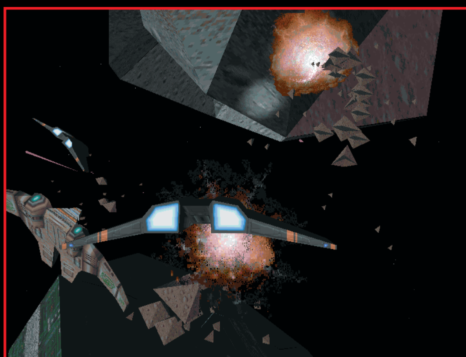






изводственные мощности в целости и безопасности. Это весьма нелегко, если учесть, что врагов много, а вы, как всегда, в гордом одиночестве. «И в чем же здесь стратегия?» – спросит читатель. А в том, что при выборе миссий придется решать вопрос – что же важнее для полной и окончательной победы? Рассмотрим это на конкретном примере.

В один из моментов игры вы окажетесь перед дилеммой – защищать производственные мощности на Титане или исследовательскую станцию на одной из лун Юпитера? Выбрав Титан, игрок получает возможность ремонтировать и перевооружать свой истребитель, что весьма кстати. Это позволяет устроить сюрприз инопланетянам, нацелившимся уничтожить шахту. Они уже было совсем подготовились к бомбардировке, но ваши новые миниатюрные ядерные ракеты нашли их первыми. Под финиш уничтожаем корабль-матку и в качестве приза получаем серебряную медаль и доступ к новой модели истребителей. Также на поле боя обнаруживается фрагмент инопланетного устройства, исследование которого позволит получить неоспоримые преимущества в дальнейшей борьбе. Так что летим-ка к ученым. Но тут выясняется, что, подло воспользовавшись вашей занятостью (как будто кроме вас никого в вооруженных силах Земли больше нет), эти гнусные пришельцы провели успешный рейд против лаборатории на луне Юпитера и подрубили под корень исследовательскую базу землян. Так что не судьба приобщиться к научно-техническому прогрессу. Но это не тупик. Становится известно, что на Церере есть еще одна база. Так что быстрее на ее поиски, а то опять поздно будет.





Как мы убедились, игра обладает реально нелинейным сюжетом (хотя конец всегда один и тот же – полная победа меня, любимого). К этому необходимо добавить, что направление атак и активность врагов сильно зависят от расположения планет, что существенно усиливает непохожесть разных компаний. И уж конечно, стоит упомянуть о возможности самому создавать свой корабль. Обещано несколько типов корпусов и более 100 видов оборудования – двигатели, ускорители, генераторы защитных полей, оружие, компьютеры и так далее. Мало того, вы даже можете создавать собственные типы ракет! Плюс исследования технологии инопланетян и разработка на их основе совершенно новых устройств. Теперь о технических подробностях.



10-th Planet базируется на фирменном движке XnGine и пойдет с высоким разрешением и цветностью (помните, что мы говорили об обязательной красочности?). Виденные нами картинки весьма хороши, хотя и не исключительны. Графика хоть и на основе многоугольников, довольно гладкая, даже при сильном приближении не ухудшается, а сами объекты действительно трехмерные. Следствием всего этого являются достаточно высокие аппаратные требования. Но это на сегодняшний день неизбежно и решается только одним способом – совершенствованием своего компьютера, чего все равно не избежать, если вы хотите использовать все достижения прогресса.

И еще. Действие происходит в детально описанной Солнечной системе - присутствуют около 80 объектов плюс всякие мелочи типа метеоритов. Количество миссий – сотни, поэтому каждая новая игра будет заметно отличаться от старой. Про звук ничего сказать не можем, но жаль, если он окажется не на уровне. Ну и конечно же, multiplayer: до восьми человек по сети, либо модем. Вот где есть возможность проверить свои способности к изобретениям в области разработки орудий уничтожения!

Итог всему вышесказанному такой - похоже, что мы имеем хороший шанс получить полноценный современный продукт для любителей непрерывного действия.





Новый подход к организации сюжета



Не полностью реализованы потенциальные положительные стороны игрового процесса



Привлекательный продукт с возможностью многократной игры

7



Павел МАТВЕЕВ

NETSTORM
ISLANDS AT WAR

Жанр:	**Стратегия**
Издатель:	**Activision**
Разработчик:	**Titanic Entertainment**
Требования к компьютеру:	**P-60, 2-x CD-ROM, 16 Mb RAM, Win '95, SVGA**

Это стратегия совершенно иного типа, нежели все эти игры, где основное действие – это построить и сровнять с землей». Так охарактеризована новая игра **NetStorm** одним из компьютерных изданий. В чем же ее отличие от всех предыдущих игр этого жанра? Казалось бы, ничего нового в стратегиях придумать уже невозможно. Это будет лишь повторением старого. Но все же **NetStorm** обладает рядом качеств, которые выделяют эту игру из остальных.

В первую очередь, **NetStorm** отличает необычность сюжета: это удивительная сказка, несуществующий волшебный мир, со своими проблемами и радостями, судьбу которого вам предстоит взять в свои руки. Итак, мы попадаем в небесное царство Nimbus, которое состоит из воюющих островов (парящих в небе против всех законов физики), свирепых бурь и непогоды. Но это не только сказочное королевство – это место вашей битвы.

Причина конфликта такова. Дело в том, что каждый род нимбийцев живет на отдельном островке, и один из них принадлежит вам, игроку. На каждом острове есть свой храм, посвященный одной из трех стихий: Дождю, Ветру или Грому. Эти стихии находятся в вечной борьбе подобно самим жителям этого «заоблачного королевства». Основная задача - помочь вашему роду защитить своего Верховного Священника, который обладает Силой Шторма, основой всего бытия. Стихии проявляют к вам благосклонность, когда в их честь возводятся новые храмы, но большее удовлетворение они испытывают, когда на алтари этих храмов приносятся жертвы...

Таким образом, началась война...

Сам этот мир достаточно сложен и интересен. Он состоит из трех уровней, сфер: Deusphere, Pyrosphere и Serensiphere.

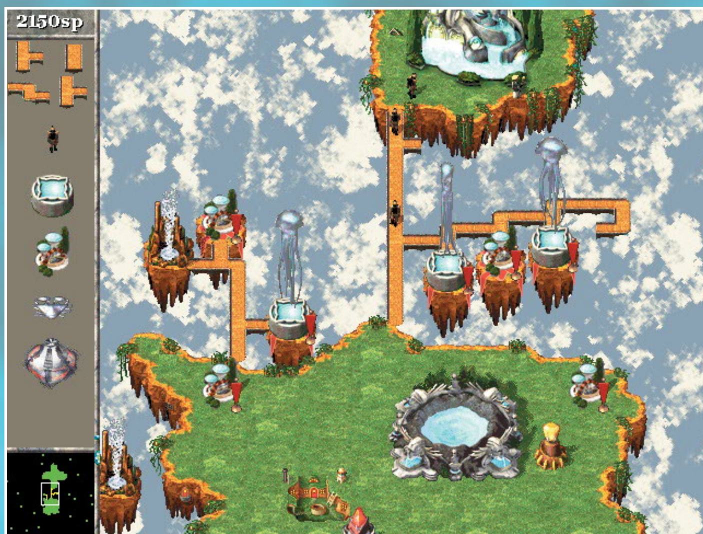
Первая сфера – это основа мира Nimbus, где три Стихии беспощадно бьются друг с другом уже долгое время, вызывая бурный Шторм и таким образом создавая Силу Шторма. Их борьба небезрезультатна: в пылу битвы они иногда кидаются большими кусками земли, которые затем превращаются в острова и заселяются одним племенем. Никто не может войти в эту сферу: простых смертных здесь ждет только смерть. Вторая сфера (Pyrosphere) – это основная территория, состоящая из земли, закинутой туда Стихиями. Здесь живут и борются все нимбийцы. Ваша первоочередная цель – это захватить и принести в жертву вражеского Верховного Священника



(на каждом острове он свой). Для этой цели в вашем распоряжении находится дисциплинированная и послушная армия (хоть где-то она есть!), обладающая значительным арсеналом оружия, которое вы должны применить против других родов. И наконец, третья сфера – это Serensiphere, мир спокойствия и тишины. Здесь никогда не бывает штормов, здесь жители королевства готовятся к своему будущему, придумывая и создавая военные машины, которые в скором времени помогут им захватить власть над всем миром.

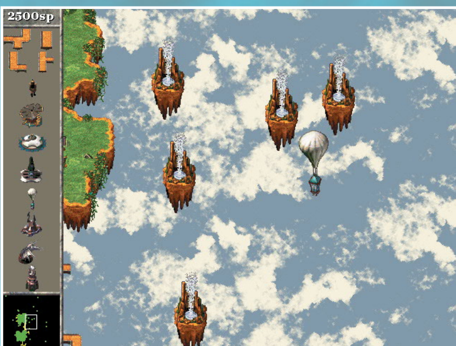
В вашем арсенале необычное оружие (впрочем, как и все в игре). На небе появятся невиданные раньше военные орудия, включая Громовые Пушки, Кислотные Баррикады (почему-то сразу вспоминаются кислотные дожди) и еще много других нетради-







ционных приспособлений для ведения боя. О силе и мощи того или иного вида оружия однозначно сказать трудно: самая мощная и «непобедимая» громовая пушка, которая, к сожалению, может стрелять только в одном направлении (это ее основной недостаток), может быть превращена в груду осколков менее сильным, но правильно расположенным Метателем Солнечных Дисков. Чтобы добиться успеха, игрокам нужно применить



еще и некие полководческие способности: знать, как расположить и укрепить свои собственные войска, и в чем основные слабости противника.

Как я уже говорил, ваша основная задача – захват Верховного Священника врагов и принесение его в жертву на алтарь одной из Стихий. Если Стихия будет польщена, она может и наградить за вашу смелость и храбрость – подарить знания, которые помогут вам (а они всегда помогут, в любом случае) строить новые, более сильные отряды, с которыми можно будет продолжать борьбу за господство над Небом.

Помимо того, что вам нужно нападать на другие острова, придется контролировать и свой собственный остров и знания, накопленные его жителями, до самого конца игры. Каждая ваша победа увеличивает военную мощь острова: он переходит на следующий, более высокий уровень развития, к тому же, каждая победа дает вам преимущество в следующей битве. Однако если врагу удастся первому захватить вашего Верховного Священника, последствия будут тяжелыми и неприятными – придется испытать весь гнев Стихий на своей собственной шкуре.

Побеждая врагов, вы не только получаете новые знания от Стихий, но еще и укрепляете свой арсенал: разрушая и разоряя острова соседей, вы увеличиваете военную мощь вашего острова за их счет.

Создатели игры считают, что на сегодня **NetStorm** является самой «интернетовской» игрой, то есть наиболее приспособленной для Всемирной Сети. Журнал PC Games пишет об этой новинке: «Это шаг вперед в мире online'овых игр». Разработчики утверждают, что во время игры не будет никаких задержек, даже если в ней одновременно участвуют восемь человек. Также игра поддерживает достаточно низкую скорость передачи данных. Даже если вы внезапно потеряли связь и не по своей воле вышли из Internet`a, вы сможете вернуться и продолжить баталии с того момента, на котором вы остановились (к неудовольствию ваших противников). В **NetStorm** вы сможете найти себе друзей и союзников. Как? Да очень просто! Достаточно щелкнуть мышью на остров другого игрока, и вы станете с ним друзьями. Так что «вместе весело шагать»... И тем более, к победе. **NetStorm** имеет достаточно простой и удобный интерфейс, благодаря которому легко начинать сетевую игру. На экране будет отражаться информация о каждом игроке: кто присоединился к игре и кто где находится.

Графическое исполнение игры ничем новым не поражает. В этом разделе, очевидно, стратегии ничем улучшить нельзя.

В итоге, мы видим, что **NetStorm** по праву претендует на роль новой, в своем роде революционной стратегической игры.









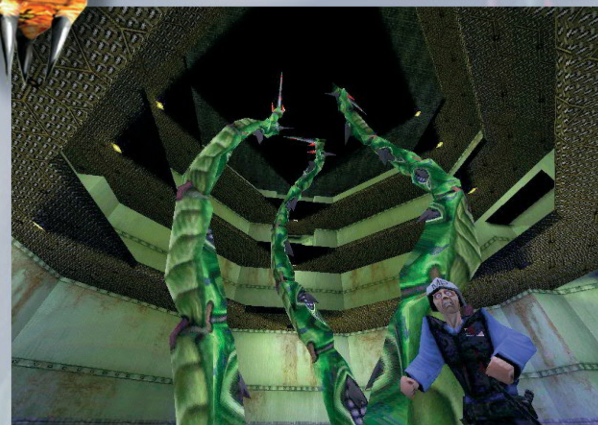
Half-Life

Жанр:	**3D-экшн**
Издатель:	**Sierra On-Line**
Разработчик:	**Valve**
Выход:	**ноябрь 1997**

Любители «подумать» и «поквакать» с трепетом ждут, когда же наконец появится на полках магазинов заветная коробка с двумя словами — **Half-Life**. Как ни странно, но именно эта трехмерная игра занимает умы истребителей монстров значительно в большей мере, чем находящийся почти на той же стадии разработки Quake II. И это при том, что **Half-Life** использует движок первого Quake'а, а Quake второй имеет свой собственный, который id никому пока не давала и давать в ближайшее время не собирается.

Что же так привлекает народ в игрушке, которую взялась выпускать фирма Sierra? Во-первых, можно быть уверенным, что качество трехмерной графики и технического исполнения игры должно быть никак не ниже Quake'овского, так как основывается все, как я уже говорил, на его движке. Во-вторых, качество графики обещает быть значительно выше: цвет в игре 16-битный, что дает возможность аниматорам не забивать себе голову необходимостью вогнать картинку в жесткие рамки 256 цветов, а геймеров избавляет от почему-то неполюбившихся им мрачных темных интерьеров Quake. В-третьих, продолжая графическую тему, отмечу, что монстры теперь делаются значительно более детально, составляются из более чем в десять раз большего количества полигонов и двигаются еще более естественно. Это при том, что игра работает и на компьютере безо всяких «железных» ускорителей типа 3D-акселераторов и MMX (правда, не уточняется, что это должна быть за машина). С подобными аксессуарами, правда, игра летает еще более натуралистично.

Наконец, в-четвертых (но не в-последних), что, на мой взгляд, самое главное — это повышение интеллекта врагов. Отныне монстры не будут бесцельно шататься по округе и, лишь завидев вас, приниматься палить из всего, что стреляет, и идти прямо на вас. Нет, теперь они берегут свою жизнь, а потому предпочитают прятаться, устраивать засады, ходить парами и даже убегать, чувствуя ваше превосходство. Мало того, по ходу игры вам придется весьма активно думать и вовсе не всегда палить во все, что движется и мерзко выглядит. Дело в том, что для успешного прохождения **Half-Life** надо подружиться с некоторыми представителями инопланетной живности, представляющими стан врага, и при этом желательно в них не стрелять, так как подружиться с живым монстром немного проще, чем с мертвым (правда, это дело вкуса). Потому прежде чем нажимать на гашетку, надо немного за предполагаемым врагом понаблюдать — носится ли он по комнате, злобно вертя недобрыми глазами, сплевывая зубастым ртом кровавую слюну и нервно теребя огромный страшный пулемет, или же мирно сидит в кресле, читает газету и гладит по головке играющего рядом в песочке человечьего детеныша. Думать надо ОЧЕНЬ быстро, потому что враг тоже не дремлет. И если мирно читающий газету тип вдруг вытащит из-за жабр какой-нибудь ядоплюй, вам надо успеть первым нажать на гашетку. Лучше пристрелить его вместе с детенышем, так как тот тоже, скорее всего, лишь прикинувшийся ребенком монстр.



Ну и нельзя не отметить еще одной важной детали, характерной для новой игры — она имеет сюжет. Согласитесь, для жанра думо- и квакоподобных это большая редкость. До сих пор хоть какие-то намеки на информационную прелюдию к кровавым побоищам можно было изредка найти в прилагающихся к игре текстовых файлах, а гораздо чаще все было проще: попал мужик куда-то, вошел в дверь с надписью HARD и давай стрелять во все, что движется, поскольку понимает, что это не квест никакой, а квейк самый настоящий. Единственным исключением до относительно недавнего момента были игры от LucasArts, которая пыталась (и пытается) вывести жанр 3D-экшна из области игр для снятия стресса и удовлетворения жажды раз-









рушений в область чего-то немного более умного и содержательного.

В **Half-Life** сюжет есть и проявляется он не только в завязке игры, но и по ходу дела. К сожалению, на нынешнем этапе разработки игры сложно сказать, насколько удачно и серьезно все это будет реализовано, но вроде бы, это все же будут не текстовые файлы. Итак, вы — ученый, работающий (вернее, работавший) на некоей разоруженной ракетной установке над сверхсекретным проектом. В ходе одного из экспериментов вы сделали небывалое открытие, но затем, вместо того чтобы сообщить о нем начальству и подумать, не смогли остановиться и совершили очень грубую ошибку (в пресс-релизах подробности не уточняются, но догадаться можно). В результате вы оказываетесь в лаборатории, останки коллег размазаны по стенам, в руках у вас табельный пистолет и вы отправляетесь свою ошибку исправлять. Отстреливая мерзких уродов, нужно выбраться на поверхность, где происходят крупномасштабные бои между армией и распоясавшимися монстрами.

Однако и там покоя вам не будет. Правительство стремится упрятать все концы в воду и скрыть от народа истинную причину столь капитальных неприятностей, для чего надо заставить вас малость помолчать — лучше подольше, а хорошо бы и всегда. Молчать вам хотят предложить в могиле. Посему придется вернуться обратно под землю, пробраться туда, откуда все эти монстры прибыли, поколотить там самого плохого парня (подружившись предварительно с хорошим), а после искать способа помирить ставших мирными и пушистыми монстров и кровожадных земных милитаристов, дорвавшихся наконец до своих пушек. По ходу вам предстоит использовать массу разнообразного оружия (как экспериментального земного, так и странного иноземного) и побывать в различных красочных мирах, которые надо залить кровью (или что там течет у инопланетян), чтобы сделать их еще красивее.





Valve, фирма-разработчик, полна решимости сделать хит. Некоторые шансы на это у нее есть, так как люди, работающие над **Half-Life**, до того прикладывали свои усилия кто к Duke Nukem 3D, кто к Rise of the Triad, кто к Doom на Sony PlayStation, а кто занимался разработкой уровней для Doom и Quake. Sierra тоже уверена в успехе и на выставке E3 с гордостью демонстрировала журналистам и публике недоделанную демо-версию.



Что ж, звучит все красиво и заманчиво. Что получится — увидим осенью. Однако сразу хочется отметить слегка настораживающих моментов. Во-первых, игра, скорее всего, хоть и не будет требовать 3D-акселераторов, но компьютер будет нужен очень мощный (да и знаем мы в истории случаи, когда по ходу дела точка зрения на необходимость 3D-акселераторов менялась). Во-вторых, 16-битный цвет и свобода аниматоров — это, конечно, хорошо, но может вылиться в излишнюю пестроту картинки. Лично мне палитра Duke Nukem'а нравится меньше, чем Quake, потому что она отвлекает от событий и утомляет глаза.

Наконец, вызывает некоторые сомнения выбор издателя игры. При всем почтении к уважаемой фирме Sierra, в последнее время она не то чтобы находится на волне успеха, и ее фирменным девизом давно уже является «Чем больше багов — тем лучше игра!». Если это можно стерпеть в квесте, просто подождав выхода патча, то трехмерный экшн все же требует тщательного тестирования и не терпит спешки при выходе финальной версии. А вот чего-чего, но терпения у Sierr'ы маловато.







Beasts and Bumpkins

Дмитрий РЕЗНИКОВ

Жанр:	**Стратегия в реальном времени**
Издатель	**Electronic Arts**
Разработчик:	**Electronic Arts**
Требования к компьютеру:	**P-75, 2x CD-ROM, 16 MB RAM, Win'95**

Поскольку real-time стратегии про всякие битвы с роботами в будущем на далеких планетах уже всем порядком надоели, наконец-то в этом жанре начинают происходить весьма интересные и необычные изменения. Правда, все новое — хорошо забытое старое, и по большому счету Beasts & Bumpkins является возвратом к традициям старого доброго Warcraft, с которого, собственно, все и началось. Во всяком случае, эта стратегия — про различные приключения в фэнтэзи-мире.



Как и положено любой игре на фэнтэзи-темы, у **Beasts & Bumpkins** весьма сильный и закрученный сюжет. Дело происходит в королевстве Локиадор — обычном таком сказочном королевстве, где крестьяне выращивают еду и коров, местные помещики и земельные владельцы всячески их эксплуатируют и копят деньги, а король стареет и впадает в маразм. Впрочем, это не приводит до некоторого момента к большим неприятностям, над землями не проносится чума, нечисть не совершает нашествия и злые соседи не строят коварных планов. Жизнь идет своим чередом.

Однако король Роланд все же стареет и дальше и от того начинают его посещать всякие мрачные мысли. Умирать ему неохота совершенно. И думает он так упорно, что темные силы начинают тоже задумываться, как бы использовать этого самого Роланда, чтобы порушить хорошую и беспроблемную жизнь жителей страны Локиадор. Демонов предводитель Сабелиан, проживающий в своем расположенном неподалеку логове, все больше начинает присматриваться к богатым землям Локиадора и к его добрым, ничего не подозревающим жителям.

Наконец, Сабелиан придумывает план. Он прибывает к Роланду и предлагает тому сделку: он вернет Роланду молодость и сделает так, что тот не сможет ничем заболеть, не будет стареть и слабеть. За все это он должен обязаться в случае своей практически невозможной смерти отдать все королевство Сабелиану. Король Роланд недолго думал — действительно, как можно умереть, если не стареешь, не болеешь и не слабеешь? Трамваев же в Локиадоре нет! Так что он подписал бумагу Сабелиана и лег спать спокойно.





Утром на него из зеркала смотрело молодое, здоровое и румяное лицо, живо напомнившие Роланду его прошлые годы и подвиги. Но недолго радовался глупый король. Когда в его почивальню прибыли слуги, то они там обнаружили лишь какого-то наглого юнца и никаких признаков старого короля Роланда. Недолго думая, юнца обвинили в убийстве монарха и тут же казнили.

Не успел остыть труп недолго радовавшегося короля, как Сабелиан уже прибыл в его дворец. Годы спокойной жизни локиадорцев подошли к концу. Всяческая нечисть понаприлетала из своих нор и пещер и принялась терроризировать местное население, грабить путников на дорогах, сжигать посевы и целые деревни и вообще вести себя очень нехорошо. Сабелиан же грабил богатых помещиков и тащил все золото к себе в хранилища, а также закатывал грандиозные пьянки, куда приглашал коллег из дальних областей — похвалиться своими успехами.



Ясно, что стране нужен герой. Но такового в ней не имеется по причине застоя, имевшего место в последние годы правления Роланда. Но не все так плохо. Спаситель все же имеется, и имя его — лорд Милдью. Лорд сей отличился в свое время во многих ратных делах, имел массу земель и был одним из фаворитов короля. Однако со временем король впал в старческий маразм, а Милдью оказался небольшим специалистом в деле ублажения капризных старичков. В результате, когда Роланд потребовал от и без того заваленного налогами Милдью финансировать постройку алмазной комнатки на заднем дворе королевского дворца, лорд вышел из себя и отправил королевское величество куда подальше. Однако отправиться куда подальше предстояло самому лорду, так как его сослали на дальний хилый остров в сопровождении двух слуг,







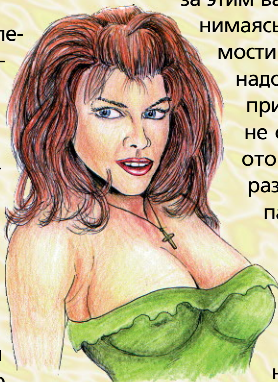






отобрали все земли и запретили появляться опять на материке под страхом немедленной смерти.

И вот Милдью, с трудом перебивающийся на своем неплодородном острове, узнает о смерти старого придурка и о безобразиях, царящих в королевстве. Он решает воспользоваться тем, что его враги, благодаря королевской прихоти занявшие его земли, малость о нем подзабыли перед лицом более серьезной опасности, исходящей от Сабелиана, и напасть на них сзади с тем, чтобы вернуть себе земли. Сделать это не так-то просто — ведь у лорда нет ни денег, ни людей, ни оружия, а потому ему предстоит много работать и думать, а также собирать народ под свои знамена. Именно с этого момента вы оказываетесь в его шкуре.



Постепенно отвоевывая назад свои земли и расширяя империю, вы начнете сталкиваться с проблемами в виде приятелей Сабелиана, которые начнут прилетать сперва по ночам, а потом и днем и наводить шорох на ваше новоприобретенное поселение. Потому в какой-то момент, когда старые земли уже отвоеваны назад, а покоя все равно нет, становится ясно, что придется бороться и с нечистью тоже. А потому надо предпринимать поход в направлении столицы королевства с тем, чтобы выгнать оттуда Сабелиана и его приспешников, и в итоге сделаться королем Милдью Первым.

Игрушка представляет собой довольно хорошо нарисованную и сделанную стратегию, с большим количеством доброго юмора, сюжетных поворотов и просто удовольствия. Много внимания уделено разработчиками всевозможным деталям: поселенцы подхватывают грипп, ссорятся между собой, дерутся, бывают умными и глупыми, причем за всем за этим вам надо следить. Так, занимаясь повышением рождаемости и прироста населения, надо следить за тем, чтобы приращивающийся народ не состоял из одних идиотов, иначе начнется разложение в армии, падение продуктивности и постоянные драки и пьяные разборки, что на руку нечистой силе.



Игровое время тоже влияет на все на свете. Если на дворе ночь, надо опасаться налетов нечисти. При этом большинство местных жителей должно в это время спать, так как иначе днем некому будет работать. Аналогично лучше, если армия тоже отдыхает, потому что она может потребоваться с утра. Однако охранять поселения ночью надо тоже, а потому должна иметься специальная ночная армия, состоящая из небольшого количества отборных бойцов. Примерно такие же проблемы, только, скорее, экономического характера, приносят с собой различные времена года. Понятно, что осенью надо запасаться кормом для скота, иначе зимой он весь передохнет. Однако враг может подсыпать в ваши запасы сена яду, от которого коровы принимаются взрываться, и потому осень — пора горячая не только для крестьян-сенозаготовителей, но и для военных людей, которым это сено надо на всякий случай оберегать.

Единственный недостаток: надо иметь несколько голов, чтобы помнить обо всех проблемах во всех поселениях. Если мелкие детали и подробности радуют и важны на первых порах игры (еще на острове), то во второй ее половине, когда вы владеете половиной королевства, довольно тяжело помнить обо всех мелочах, происходящих в ваших владениях.

Но в целом игра должна прийтись по душе любителям real-time стратегий.







 **Юмор и добротный сюжет**

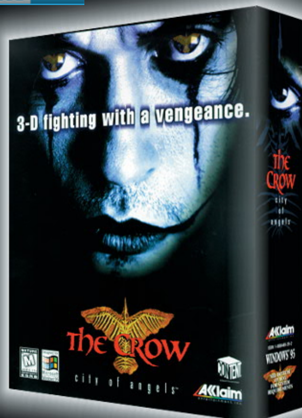
 **Надо контролировать много мелких деталей**

 **Хорошая и довольно оригинальная real-time стратегия**



Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

THE CROW
city of angels



Жанр:	**3D-Action**
Издатель:	**Acclaim Entertainment**
Разработчик:	**Bad Bird Productions**
Требования к компьютеру:	**P-75, 2-х CD-ROM, 8 Mb RAM, Win '95, SVGA**
Платформы:	**PC, Sega Saturn, Sony PlayStation**

Вот уже целых девять месяцев на улице поклонников файтинга большой праздник! Компания Acclaim Entertainment позаботилась о каждом. Независимо от того, что там под рукой – хорошая видеоприставка или мощный ПК – можно дружно сражаться и обсуждать одну и ту же игру, а именно **The Crow: City of Angels.** Более того, сей продукт – это лишь один из нескольких коммерческих проектов, объединенных общей литературной основой и претворяющих в жизнь стратегические замыслы Acclaim со-товарищи по тотальному завоеванию кошельков потребителей. Первой с них получила контрибуцию Kitchen Sink Press, издатель популярного комикса «Ворон» (The Crow), затем довольно удачно продолжили наступление голливудские компании Miramax Films и Pressman Films. Их сборы за первые несколько дней проката фильма «Ворон» достигли 10 миллионов долларов. Меломанов отдельно добивала аудио компакт-дисками Hollywood Records – производитель музыки для кинофильма. Acclaim была последней и на ее долю остались неохваченные «Вороном» и нераскошелившиеся игроманы. Прошло несколько месяцев, рекламная компания угасла, напряжение спало и настало время оценить по достоинству блюдо под названием Ворон: Город Ангелов **(The Crow: City of Angels).** Начнем!

С сюжетом в единоборствах всегда было достаточно просто – достаточно было самым примитивным образом объяснить, по какой причине передралась та или иная компания персонажей. Чаще всего это были специально организованный турнир (Mortal Combat) или экстравагантный способ избавить от скуки инопланетные цивилизации и потусторонние миры (Xenophage, Pray for Death). С The Crow: City of Angels (TCCA) еще проще, выдумывать ничего не требуется, поскольку сценарий давно известен (еще с комиксов) и был не раз опробован «на добровольцах». Итак, вы – Эш (Ashe), сверхъестественный мститель, вернувшийся на грешную Землю из Страны Мертвых восстановить попранную справедливость. Как оная попиралась, подробно показано в низкого качества анимационной заставке, предваряющей действие в **The Crow.** Перед Эшем долгий путь по улицам Города Ангелов, где из-за каждого угла вылезает сброд, отщепенцы и отбросы общества. Больше в этом городе, само собой, никого нет. Каждого негодяя следует наказать и только одним способом – умерщвлением. Ну что ж, задание для поклонников файтингов знакомое и, наверняка, выполнимое!



Acclaim Entertainment, понимая, что ни сюжет, ни способ действий героя не будут оригинальными, постаралась внести кое какое разнообразие в игровые процесс и обстановку. Урбанистический ландшафт, смоделированный в TCCA, выполнен на основе полигональной 3D графики с дополнительным использованием двумерных спрайтовых объектов. Свободу передвижения это дает практически полную, впрочем, такая технология на сегодняшний день далеко не







новость и соответствует крепкому среднему уровню программирования. Наблюдать за происходящим предлагается от третьего лица, а «умная» камера самостоятельно выбирает точку обзора. Однако отсутствие наездов и крупных планов не всегда позволяет хорошо видеть события на экране и в этих случаях приходится действовать по наитию, то есть вслепую.

Другим важнейшим аспектом привлекательности единоборств является правдоподобие движений персонажей: бросков, подсечек, ударов и т.п. Разработчики постарались и произвели в своей нью-йоркской студии оцифровку движений реальных людей. О результате авторы статьи могут судить лишь по компьютерной версии продукта, и впечатление среднее – возможно, на приставках это выглядит куда лучше. Тем не менее, в арсенале борца за справедливость оказалось ни много, ни мало, а аж полсотни «наводящих ужас боевых приемов». Так гласит рекламный текст, а на поверку основных движений обнаружилось двенадцать, что более чем достаточно.

Управлять Эшем можно с клавиатуры, геймпэда или джойстика. Наиболее полный контроль обеспечивает, естественно, клавиатура, а геймпэд и джойстик в силу своей «малокнопочности» часть небоевых функций делегируют ей же. Кое-что делается автоматически – на лестницу Эш взбегает сам, без посторонней помощи. Через главное меню возможно переопределение всех клавишей и кнопок под индивидуальный вкус.

Интерфейс **TCCA** обыден: вверху слева и справа желтыми полосками показывается количество жизней и состояние здоровья Эша и его противников. Главный герой начинает свое путешествие по Городу Ангелов, имея про запас только три шанса. Впрочем, предусмотрена возможность «подзарядки»: поверженный враг испускает нечто вроде воздушного шарика (душу?), а тот, в свою очередь, способствует частичному восстановлению жизненной энергии. Посередине экрана помещен силуэт Ворона, который не только напоминает о литературной и кинематографической подоплеке событий на мониторе, но и служит индикатором недостатка времени. Разработчики ввели ограничение времени на «разборки» в пределах одного экрана, после чего Эш становится заметно слабее. О наступлении неблагоприятного момента как раз и извещает ворон-пиктограмма громким карканьем и миганием. Еще одно применение вороний силуэт нашел в игре в качестве указателя направления движения. После удачного боя путь укажет высветившийся на полу птичий образ.



Заблудиться в Городе Ангелов без такой ариадниной нити довольно легко. Путь Эша лежит через десять полноценных уровней, состоящих из нескольких экранов каждый. Стартуя в Таверне Байкеров и пробившись на пирс, игроку, ведомому вороньим призраком, предстоит побывать на кладбище, в церкви, на корабле и так далее, а закончить сражения в мистическом поселении, относящимся к миру Теней. Внешний вид соперников от места к месту меняется мало, а вот сопротивление по мере прохождения заметно растет. Помогает в битвах оружие, тут и там разбросанное в городе. Арсенал довольно велик – четырнадцать предметов, включая традиционные: бейсбольную биту, нож и пистолет, а «на сладкое» – коктейль Молотова, взрывающиеся черепа и бочки для метания.

Звук и музыка в **TCCA** также не лучше и не хуже среднего уровня. Удары, крики и стоны вполне правдоподобны, а о душевном настрое играющего «заботится» альтернативный рок-н-ролл, младший брат кинематографической версии «Ворона».

А теперь о грустном. Продукт оставляет ощущение недоделанности (можно углубиться в стену и тому подобное), что в сочетании с убогим до невозможности искусственным интеллектом врагов приводит к нежелательным эффектам. Так, схоронив Эша за небольшой (по пояс) перегородочкой, мы смогли сквозь нее наносить смертельные удары двум верзилам, которые бессмысленно толклись за крошечной преградой и, даже умирая, не догадались обойти ее, сделав буквально по шагу в сторону. Печально-с, господа разработчики!






Хорошая литературная основа, обилие оружия


«Сырой» игровой продукт, низкое качество графики


Еще одна возможность поразмяться любителям единоборств

6



свидание с удовольствием

Май - Август 1997 года.

Durex - презервативы номер один в Европе, и радио **Станция 106.8 FM** представляют серию вечеринок **Свидание с удовольствием.** Дополнительную информацию о датах и местах проведения вечеринок вы можете услышать в эфире радио **Станция 106.8 FM.**





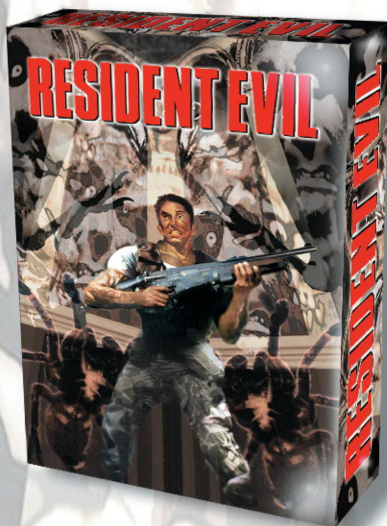
при поддержке



Дмитрий РЕЗНИКОВ

Resident Evil







Жанр:	Боевик
Издатель:	Virgin
Разработчик:	Capcom
Требования к компьютеру:	P-100, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA
Другие платформы:	Sony PlayStation, Sega Saturn

Resident Evil является одной из самых популярных и самых лучших игр на видеоприставке Sony PlayStation, и ее авторы пытаются собрать все возможные лавры и их денежные эквиваленты, выпуская как дополнительные версии этой игры для приставки, так и теперь переделывая ее на PC. Что ж, это немудрено, так как все помнят большой успех игры Tomb Raider, которая по сути мало чем от **Resident Evil** отличается. Для тех же, кто с Tomb Raider незнаком, скажу, что описываемая игра является эдаким сильно кровавым эквивалентом Alone In The Dark, в которой большинство «квестовых» элементов заменены на большие драки с врагом.

Сюжет игры следующий. Полицейский отряд «специальных тактик и спасения» (странное название дано для того, чтобы сделать возможной скромную такую аббревиатуру S.T.A.R.S. — звезды) был отправлен на отдаленный остров, где пропал бесследно. Остров этот в последнее время привлекает пристальное внимание правоохранительных органов, так как на нем постоянно происходят всякие разные бяки и нехорошие дела. Потому следом за первой командой «звезд» на остров отправляется вторая, которая тут же сталкивается с какими-то плохими и злыми существами а-ля Dungeon Keeper и вынуждена спрятаться от них — где бы вы думали? Правильно, в расположенном неподалеку специально



транспортированном сюда домике из Alone In The Dark. Темном таком, мрачном трехэтажном особняке, в котором, конечно же, организовала свою штаб-квартиру всяческая нежить и нелюдь.

После этого отряд куда-то пропадает (пока точно не выяснено, куда именно, но похоже, что его берут в плен), но спасается один из его членов. Вам предстоит выбрать, кто именно это будет — дамочка или злой мужик, — и отправляться на спасение товарищей и на разборки с нечистой силой. Выбирать, разумеется, лучше мужика, потому как он хотя и менее изворотливый, но зато носит с собой на два предмета больше и вообще более крепкий, что по ходу дела будет нелишним. Происходящее вам предстоит наблюдать со стороны, из установленных повсюду в доме «камер».

Один из компонентов успеха **Resident Evil** — ее хорошо сделанная содержательная сторона. Игра столь же интересно смотрится, сколь и играется. Стильные видеовставки не создают диссонанса с собственно игровой графикой, и интересный сюжет, хотя и далекий от того, чтобы называться оригинальным или хитовым, в сочетании с самой игрой производит вполне приятное впечатление и создает необходимую для прохождения игр такого рода мотивировку.

Авторы приложили все усилия для того, чтобы эту мотивировку поднять на максимально высокий уровень. Люди, игравшие в свое время в Alone In The Dark, говорили, что поначалу игра частенько заставляла волосы вставать дыбом — страшная такая она была. Достигалось это в основном с помощью расположения камер, которые показывали происходящее действие: зачастую одного удачно выбранного ракурса да отдаленного рева достаточно, чтобы напомнить игроку ужастик-другой и произвести нужное впечатление. Авторы **Resident Evil** уделили вопросу «страшности» своей игрушки еще









большее внимание, и в результате расположение камер в коридорах особняка навевает самые добрые воспоминания о хичкоковских фильмах. Добавьте к этому постоянную склонность врагов выскакивать невесть откуда в самые неподходящие моменты, причем обычно толпами, и вы поймете, почему многие стыгравшие в **Resident Evil** люди говорят, что это одна из самых страшных игр на свете, особенно если пользоваться ею ночью в темной комнате, надев наушники для вящего стереоэффекта. Тем более, что в светлой комнате вы едва ли что-нибудь увидите на экране из-за очень темной на нем картинки.



Вообще, сюжет игры разработан таким образом, что он обещает массу приятных впечатлений склонным к мазохизму игрокам. В тот момент, когда вам кажется, что хуже уже быть просто не может, игра красочно доказывает обратное. Не успеете вы с трудом расправиться с толпой монстров в новооткрытом подвале, как невесть откуда вдруг из-за спины появляется еще одна их толпа, которая наглядно демонстрирует, что предшествующая битва была только так, тренировочкой. Сколь бы аккуратно и осторожно по дому вы не бродили, все равно на вас будут вываливаться из шкафов живые трупы в совершенно неподходящий и неожиданный момент.

Переходим к минусам, которые существовали еще в приставочной версии игры. Главный минус — это так называемые «камеры хранения», размещенные кое-где в доме. Только в них можно складывать вещи с тем, чтобы потом забрать, если они вам потребуются. Таких «камер» в доме не так уж и много, а персонажи тоже имеют весьма ограниченные по размерам «карманы»: шесть предметомест у дамочки и восемь — у мужика. В результате, приходится постоянно менять содержимое карманов, для чего надо бегать к «камерам хранения». Оставить же просто так лежать, например, ружье на полу, чтобы затем прийти и забрать его, нельзя. Все это вызывало массу нареканий со стороны игроков, потому что не всегда очень приятно бывает бегать к месту хранения вещей через комнаты, запруженные жаждущими вашей крови монстрами.



Второй недостаток— это периодически вставляемые в игру видеофрагменты о том, что происходит с вашими коллегами по отряду. Если вы не фанат фильма «Возвращение живых мертвецов — 2» (того, где основу «ужаса» составляют тошнотворные сцены с выворачиванием кишок и какой-то склизкой мерзостью, ползающей по трупам), то видеовставки эти могут вызвать у вас некоторую желудочную реакцию здорового организма. Честно говоря, вид развороченных кровавых трупов не способствует мотивации и мало что добавляет к развитию сюжета.

Но не это главное. Главное — то, что мало какие приставочные игры хорошо переживают переезд на PC, равно как и наоборот. Люди, которым нравится не особенно напрягаясь пострелять в монстров, давно уже могли «разориться» на $200 и купить себе видеоприставку, где, кстати, скоро появится вторая часть **Resident Evil**, кроме того, существует туча ей подобных игрушек. Люди же, играющие на PC, привыкли к немного более «умным» развлечениям. В **Resident Evil** думанья по PC-шным меркам немного, хотя для приставки все ОК. Вот, цитирую одного восторженного приставочного игрока: «Хотя говорят, что она [игра] основана на отстреле монстров, значительно важнее тут стратегия. Вам надо думать, как сохранить оружие, стрелять ли или просто пробежать мимо».

Согласитесь, мало кто из PC-шных игроков назовет это «стратегией». А потому люди, которые любят не только стрелять во все, что движется, но и иногда думать, могут разочароваться в **Resident Evil**. Но для того, чтобы вечерком капитально расслабиться, она наверняка подойдет.





+ Одна из лучших приставочных игр

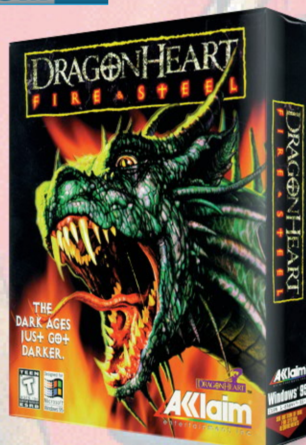
– Малая продолжительность и некоторые остаточные приставочные проблемы

= Игра найдет свою аудиторию, но хитом станет едва ли



Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

DRAGONHEART
FIRE & STEEL



Жанр:	2D-Action
Издатель:	Acclaim
Разработчик:	Acclaim
Требования к компьютеру:	486DX2-66, 2-х CD-ROM, 8 Mb RAM, Win '95 или DOS, SVGA

Давным-давно, когда только появились первые персональные компьютеры, одним из процветающих был жанр аркадных игр. Популярность его объяснялась, по всей видимости, высоким динамизмом игрового действия и простотой программной реализации. Однако, спустя некоторое время, с развитием техники и потребностей игроков на рынке стали главенствовать стратегические и приключенческие игры, а затем и разнообразные симуляторы. Аркады были вытеснены в область игровых автоматов и приставок, где они занимают львиную долю рынка, но тем не менее отдельные их представители продолжают время от времени появляться и на PC. Многие могут вспомнить, например, такие, несомненно, удачные продукты, как Flashback или Mortal Kombat. Рассматриваемая же в этой статье игра тоже в общем-то не самый худший представитель жанра.

Каков же сюжет у **DragonHeart** (если в аркадах он есть!)? Главным персонажем в ней является сэр Боурн (Bourn), известный как мастер меча и хранитель Старого Кодекса кавалерии (хотя ни одной лошади в игре вы, похоже, не увидите, да и кодекс-то вам мешать не будет). Одновременно он состоял на службе у короля Фрейна (Freyn), где основной его обязанностью было военное обучение наследника престола, юного принца Эйнона (Einon). Надо отметить, что последний весьма преуспел в освоении воинских наук. Все было хорошо до тех пор, пока в один черный день принца не поразил смертельный недуг. И тогда его мать, королева Айслинн (Aislinn), доставила его тело в логово дракона Драко (Draco), старого друга семьи. Драко настолько сильно любил королеву, что поделил пополам свое сердце (сильны же эти драконы!) и поместил половину его в грудь принца. И тот ожил! Но недолго играла музыка на празднике по случаю чудесного выздоровления. Ведь бесплатный сыр бывает только в мышеловке! Драконье сердце превратило Эйнона в кровожадного монстра. Так что выучил сэр Боурн достойного противника себе самому. Ведь, как все уже наверно догадались, исправлять положение и спасать мирных жителей (которые нет чтобы помочь!) придется именно вам.

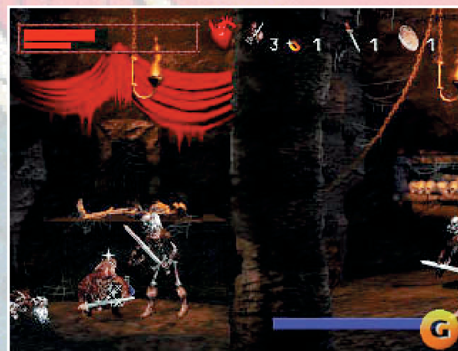




Сюжет не то чтобы примитивен, но и без особых изысков. Качество же исполнения продукта находится на достаточно высоком уровне (в рамках жанра). Перемещаться вы можете влево и вправо совершенно сво-



бодно (естественно, в пределах каких-то кусков игрового пространства). Скроллинг очень плавный, и экран совершенно не дергается, правда, это было на P-166. Разумеется, время от времени необходимо подниматься вверх и спускаться вниз, а также подлезать под всякие препятствия. Герой может ходить, бегать, подпрыгивать и приседать. Битвы довольно просты и, конечно, не достигают уровня продвинутых 2D и 3D figthing'ов. В игре только два типа оружия – меч и лук. С мечом есть два варианта ударов – верхний и нижний, причем при использовании нижнего (когда вы присели) получаемые вами повреждения существенно меньше. Также герой может блокировать удары врага, что весьма немаловажно. Ведь в игре для большего правдоподобия введена мера усталости персонажа. Теперь нельзя просто бездумно помахивать мечом с воплями: «Не подходи, убью!». При активном поведении главный персонаж через весьма непродолжительное время устает так, что теряет всякий интерес к происходящему, опирается на меч и дышит, как загнанная лошадь. При этом он становится полностью беззащитным. Так что не переусердствуйте и почаще отдыхайте, поставив блок. Второе оружие – лук – является дистанционным, и его использование эффективно при грамотном маневрировании. Ведь согласитесь, глупо стрелять в упор, когда можно отойти на безопасную дистанцию. Естественно, в игре есть некоторое количество полезных предметов, хотя разнообразие их очень невелико. Часть из них рассована по укромным местам (типа бочек, которые надо рубить), а часть достается в награду от убитых врагов. Для поправки здоровья и увеличения общего запаса жизненных сил необходимо собирать разнообразные кубки. Для усиления степени защищенности персонажа существуют щиты и доспехи, также возможна временная неуязвимость. Сила удара заметно возрастает при собирании мечей. Денег в игре нет, их аналогом служат золотые кольца (эстеты!), на которые после окончания каждого уровня можно прикупить что-нибудь полезное (снаряжение и оружие) в лавке. В игре есть inventory, но нужен он, в основном, для того, чтобы переключаться на разные виды стрел: огненные, взрывающиеся, «быстрые» и тройные (ну как такими можно стрелять из лука?). Необходимо упомянуть и еще об одном виде «оружия». После того, как вы встретите дракона Драко и пообщаетесь с ним, вы сможете вызывать его время от времени, чтобы расчистить себе дорогу огнем. Непонятно только, есть ли какое-либо ограничение – по времени, по количеству вызовов или каким-то еще параметрам.

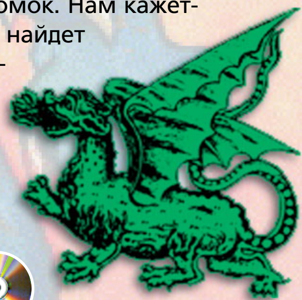




Ну что еще можно сказать о процессе игры? В общем, все стандартно. Необходимо подлезать под качающиеся бревна, карабкаться на упавшие стволы деревьев, перепрыгивать через провалы. Головоломок мы не обнаружили, но может дальше они появляются? Ну и уж конечно, постоянно требуется сражаться с толпами врагов. Очень далеко мы не прошли, но те противники, что нам повстречались, были довольно тупые. Отличались они только внешним видом и, может быть, длиной индикатора жизненной силы. Еще вы встретитесь с разнообразными персонажами, но зачем они – неизвестно. Возможно, для развития сюжетной линии или оживления действия? Ясно только, что с ними необходимо общаться.

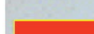
Немного о технических подробностях. Не очень высокая популярность жанра вынуждает разработчиков уделять большое внимание внешней привлекательности продукта (впрочем, это не повредит в любом случае). Графика вполне достойна – разрешение до 640x480. Мало того, хорошо нарисованные картинки создают заметную иллюзию трехмерности (глубины пейзажа), что смотрится очень хорошо. Так что в визуальном плане все даже лучше, чем обычно. Звук без особых изысков, но достаточно качественный. Управление простое и удобное, лучше всего использовать что-нибудь типа gamepad'a.

Кому же, на наш взгляд, стоит обратить внимание на этот продукт? Либо истым фанатикам жанра, либо уставшим от долгих размышлений над судьбами галактики и решением мозгоразжижающих головоломок. Нам кажется, что Dragon Heart найдет немало поклонников среди наиболее молодой части игровой аудитории, а, возможно, и более старшего возраста.






Пристойная графика и простота gameplay


Присущая жанру бездумность


Хороший представитель аркадного жанра

7

Павел МАТВЕЕВ

IGNITION



Жанр:	**Автомобильные гонки**
Издатель:	**MicroProse**
Требования к компьютеру:	**P-60, 2-x CD-ROM, 16 Mb RAM, Win '95, SVGA**

Принято считать, что любая игра этого жанра должна обладать стандартным набором элементов: раскаленная трасса, суперскорость, обгон и таран соперников, заносы на поворотах, и наконец, финиш (как правило, победный). В Ignition все это есть. Но в гораздо больших масштабах и на более высоком уровне. Эта игра – как бы итог в жанре гоночных игр, это игра нового уровня, после которой выпуск игрушек типа Nascar2 будет бессмысленным и нелепым. Итак, в чем же ее «революционность»?

Решив объединить все ранее известные гонки, MicroProse создает эту игру. Судите сами: вы можете соревноваться на различных трассах (их 7), начиная от суперскоростных в деловом центре Токио и заканчивая в сельской местности где-то на диком Западе. Я думаю, это основное достоинство игры – ведь раньше такого сочетания, такой разноплановости в одной игре просто не было! Так что получится некое подобие путешествия по всему миру с изучением ландшафтов и природных условий. А с ними придется столкнуться вплотную! Как? Об этом ниже. Несмотря на то, что игра вбирает в себя уже использованные ранее элементы, здесь есть и потрясающие нововведения, благодаря которым она просто становится захватывающей! Все трассы насыщены различными препятствиями и подвохами. Нет, это не только падающие мосты (хотя их здесь много, так что машина не только ездит, но еще и летает через каньоны). Интересно, падающий мост – это халтура рабочих (явно, наших, отечественных) или же он от старости падает? И кто же проводит гонки через такие ветхие сооружения? Очевидно, это для острых ощущений. А их в игре полно.







Создатели игры включили в **Ignition** практически все известные явления природы! Ваш путь к победе преградят обвалы камней, лавины, молнии и даже торнадо! Все это напоминает современные фильмы, где основной сюжет практически отсутствует, но зато очень ярко, красочно, торжественно и волнительно показаны различные стихии, их воздействие на людей («Смерч»,



поразит и на время отвлечет от основного действия графическое исполнение: все пейзажи и машины тщательно прорисованы, так что создается ощущение присутствия – настолько реально выглядит место соревнований.





например). Ну это и не удивительно: киноиндустрия и производство игр неразрывно связаны между собой. Сюжет многих игр заимствован из фильмов. Но что-то я отвлекся. Вернемся к игре, мы на трассе.

Сложность трасс заставит биться сердца даже опытных гонщиков. Многие холмы, в которые будут въезжать ваши соперники, сразу же образуя пробки, сделаются намного меньше...



Но и это еще цветочки... По ходу соревнования вам придется испытать все прелести боевика (опять прослеживается связь с кинематографом!): скользить по горнолыжному трамплину, прорываться сквозь водопад, и наконец, чтобы «согреться и обсушиться», проехать сквозь клубы пламени. Так что мешкать нельзя ни минуты. А в начале такое случится наверняка. Вас просто

Кстати, об автомобилях. Их можно выбрать в соответствии с типом трассы (никто же не поедет на гоночном болиде по сельской местности или на автобусе по трассе в Токио!). Среди 10 различных машин есть джипы, автобусы (вэны), и достаточно большой набор европейских и американских гоночных машин. Но все, в реальность происходящего мы поверили, от всех красот немного отошли, включаем зажигание (а **Ignition** именно так и переводится – зажигание), и вперед – в путь, к победе! В игре есть стандартный набор режимов гонки (начиная от довольно нудных квалификационных заездов и single race и заканчивая увлекательной гонкой-

чемпионатом со множеством соперников). Как обычно, предусмотрена игра по модему и сети (до 6 человек), так что сглаживать холмы вы сможете со своими приятелями.

В Ignition есть гонки для двух игроков на одном компьютере: экран делится пополам, и вы можете ездить по одной трассе со своим приятелем или другом. По-моему, это наиболее захватывающий режим. Так что **Ignition** берет своей увлекательностью, напряженностью действия (а оно, как это ни странно звучит для гонки, несомненно здесь есть).

Эта игра станет новым уровнем в жанре гоночных игр и понравится многим.

Одно из достоинств игры – ее простота. Тут нет разных «стадионных» наворотов типа флажков, публики, разметки и т.п. В Ignition все просто и максимально приближено к естественному, к природе. Да и препятствия все по своей сути тоже природные... Но все это неразрывно связано с творением «мысли и рук» человеческих – автомобилем. В этой игре вы состязаетесь не только со своими противниками, доказывая при этом ваше техническое превосходство, но и с природой. А это уже новая психология, новый тип игр.




Интересная и захватывающая игра, отличная графика

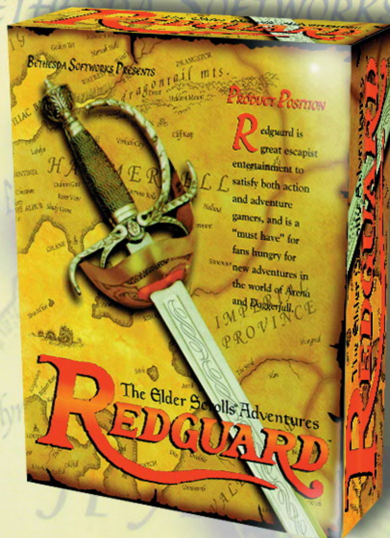

Серьезных недостатков замечено не было


Новый тип игр в жанре гонок

8

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

The Elder Scrolls Adventures: REDGUARD





Тема:	Action/Приключения
Издатель:	Media Technology
Разработчик:	Bethesda Softworks
Требования к компьютеру:	P-90, 16 MB RAM, SVGA, 4x CD ROM

Разработчики из Bethesda Softworks давно известны способностью создавать доброкачественные, коммерчески успешные продукты, действуя, как говорится, не числом, а уменьем. Штат этой американской компании составляет лишь семьдесят человек, а в ее багаже такие игры, как Wayne Gretzky Hockey, сериалы The Elder Scrolls и Terminator. Количество игр, готовящихся к выходу, возрастает год от года и в 1997-ом составит аж целых пять штук. Среди них и рецензируемая **Redguard**, название которой можно перевести как Краснокожая Стража.

То ли в силу ограниченности ресурсов, то ли из-за особой рачительности ведения внутрифирменного хозяйства **Redguard** скроен с максимальным использованием «готовых модулей», находящихся под рукой у его создателей. Сюжетная линия нового продукта является, конечно, не прямым продолжением сериала The Elder Scrolls, но, несомненно, состоит в самом тесном родстве с этими хитами прошлых лет. Такой прием позволяет раз за разом использовать удачно найденные «вводные» для игрового сценария, лишь, так сказать, перелицовывая залоснившийся от долгой носки сюртук. Впрочем, судите сами.

Действие в **Redguard** разворачивается за добрые четыре сотни лет до событий, описанных в Daggerfall, но, разумеется, буквально за шаг (sic!) до начала последних. Император Тибер Септим (Tiber Septim) почти завершил обьединение всех провинций Тамриеля (Tamriel) под своим руководством. Только одно королевство Хаммерфел (Hammerfell), населенное темнокожими воинами, было готово отстаивать свободу. Правитель Хаммерфела не смог удержать контроль над населением, и разразилась кровопролитная гражданская война. Одни, ведомые принцем А'тором, (A'tor) сражались за независимость, а другие, сторонники правления Императора, играли роль пятой колонны, заключив тайный союз с Тибером. Финал борьбы весьма историчен — коллаборационисты одержали верх, силы повстанцев были разгромлены, а в каждом городе Хаммерфела встал гарнизон Империи.

Единственный из **Redguard**'ов, кто отказался участвовать в гражданской войне — Сайрус (Cyrus), наемник и пират, давно оставил Хаммерфел в поисках приключений. Однако Сайрусу приходится возвратиться на родину после известия о том, что его сестра Исзара (Iszara) бесследно исчезла из островного города Stros M'Kai, который был центром сопротивления Тиберу Септиму. Сайрус возвращается на остров в поисках потерявшейся сестры, где на собственной шкуре испытывает всю жестокость правления Лорда Ричтона (Richton), прислужника Империи и Временного Губернатора города-острова. Находит он и тех, кто сопротивляется завоевателям и желает вернуть власть в Хаммерфеле **Redguard**'ам. Проведенное расследование быстро приводит его к выводу о том, что за похищением сестры скрывается нечто большее, чем требование выкупа. И вот Сайрус (а значит и вы) выходит на стезю войны за свободу.

Помимо сюжетной линии, еще одним подарком **Redguard**'у от The Elder Scrolls стал фирменный графический движок XnGine, созданный в Bethesda Softworks несколько лет назад. Он обеспечивает довольно неплохое качество анимации, приличную скорость работы при умеренных на сегодняшний день аппаратных требованиях. Картинка в Redguard'е при этом вполне узнаваемая для поклонников сериала The Elder Scrolls, но вид от третьего ли-











ца и персонажи объемны. Все (по возможности) анимировано: птицы летают, флаги реют, корабли плывут, а колокола звонят.

Небольшое «форсирование» движка проявилось в том, что к стандартным 320x200 и 640x480 добавлены режимы высокого разрешения. Анонсировано и использование ставшего уже традиционным в 3D аркадах динамического освещения. Такой «джентельментский набор» по нынешним меркам тянет на твердую положительную оценку, не обещая и, добавим от себя, не давая ничего необычного.

Как и во многих современных продуктах, практически со всеми предметами в древнем мире Хаммерфела можно активно взаимодействовать. Разрубите, к примеру, взмахом меча горящую на столе свечу, и через секунду-другую ее верхушка свалится на пол. Полезность подобных действий малопонятна, но живости и правдоподобия игровому процессу добавляет немало. Еще одним достижением Bethesda Softworks, льющим воду на мельницу достоверности игрового мира, несомненно, станет динамически перемещаемая камера. Благодаря этому события на экране нередко приобретают настоящий кинематографический характер. В зависимости от местонахождения эпицентра событий нам даются крупный или общий планы, более того, камера может «бросить» главного героя и уделить внимание злоумышленникам в дальнем конце видимого пространства.

Выглядит это порой весьма забавно. Вот только что Сайрус ловко проскочил мимо стражников в ворота крепости, и камера послушно следует за ним. Но вдруг, р-р-раз, и после плавного разворота он пропадает из поля зрения, а на переднем плане уже стражники, вытаскивающие за его спиной мечи из ножен. Проходит



несколько мгновений, опять р-р-раз, и мы снова смотрим на Сайруса, обогащенные, однако, свежеприобретенными знаниями о кознях врагов. Впечатление очень сильное. Вздрагивать с непривычки перестаешь уже через несколько повторов этого киношного приема, а вот способность мгновенно проанализировать новый ракурс и разобраться с грозящей опасностью приобретаешь и оттачиваешь упорными тренировками. Так обстояло дело с авторами статьи, но ярые почитатели сериала The Elder Scrolls наверняка имеют более стойкий вестибулярный аппарат и прекрасные аналитические способности.

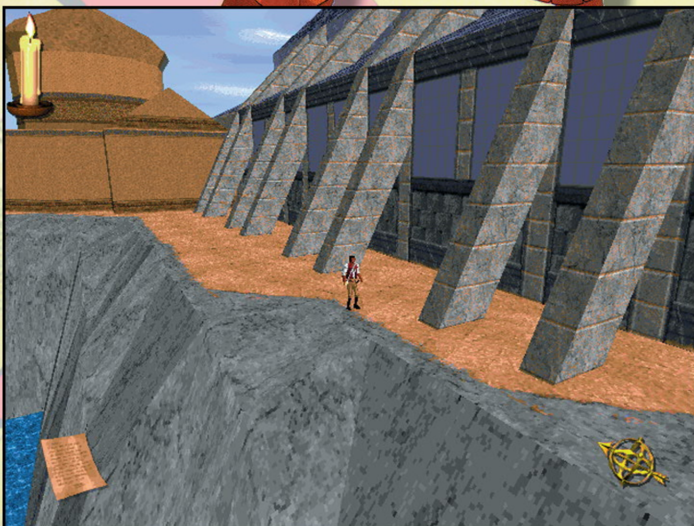
Несколько портит впечатление от **Redguard**'а бросающаяся в глаза угловатость персонажей, неизбежная при малом числе многоугольников, используемых при их построении. Наверняка Bethesda Softworks хотела бы увеличить их число, но ... движок староват или какая еще причина? С этим, пожалуй, можно примириться, а вот с полным отсутствием теней у движущихся объектов согласиться трудно. Такой подход — это все же вчерашний день программирования. Куда, спрашивается, делся пресловутый динамический свет, обещанный создателями игры?

Музыка, шумы и речь персонажей в **Redguard**'е получше графики, да и требования к звуку в играх растут не столь быстро. Диалоги, помимо текстового варианта, передаются также и на хорошем английском. Общаться можно со всем, что движется и разумно. Информация, полученная из бесед, как обычно, весьма полезна при разгадывании загадок и следовании за сценарием.

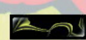
А приговор наш таков: кто любил первые серии The Elder Scrolls, возможно, полюбит и **Redguard**'а, а тем, кому не пришлось по вкусу это блюдо с самого начала, ничто не поможет...Se la vie, одним словом!

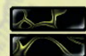







Продолжение популярной серии с неплохими техническими усовершенствованиями

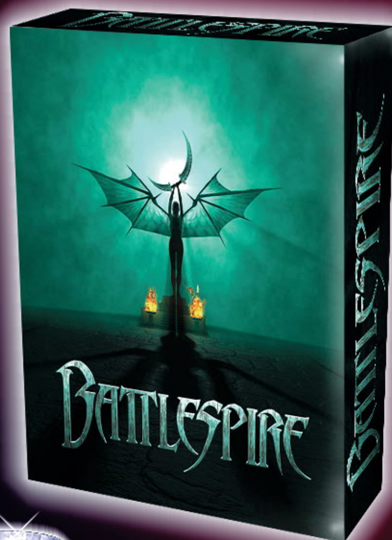

Затянутость диалогов, устаревшие графические решения


Продукт, адресованный поклонникам вселенной The Elder Scrolls

7

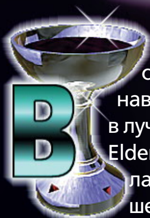
Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

AN ELDER SCROLLS LEGEND: BattleSpire





Жанр:	RPG
Разработчик:	Bethesda Softworks
Издатель:	Bethesda Softworks
Требования к компьютеру:	P-90, 16Mb RAM, 2x CD-ROM, SVGA
Выход:	3-й квартал 1997 г



Все истинные поклонники жанра RPG наверняка слышали, а многие и играли в лучший ролевик 1996 года из серии The Elder Scrolls — Daggerfall. Эта игра задала новые стандарты во вполне устоявшемся жанре. В ней не нужно все свое время посвящать выполнению какой-то одной миссии, как это обычно бывает. Вы могли просто жить, купить домик, обзавестись доходным предприятием, найти друзей и нажить врагов. Сочетание такого подхода с развитой свободной магической системой, 3D-окружением и богатыми возможностями общения (практически с любым персонажем) привели к тому, что объем продаж Daggerfall'а составил 1% (!) от общего количества игровых программ. Несомненно, это лишнее доказательство тому, что человек ищет в играх прежде всего мир, которого ему не достает в реальной жизни. И чем более он логичен и правдоподобен (но отнюдь не близок к нашей повседневности!), тем лучше. Однако, был в Daggerfall и один просто непростительный для продукта 1996 года недостаток — убийственная по своему низкому качеству графика. Похоже, что в Bethesda это в конце концов учли и исправили.

Новый ролевик **An Elder Scrolls Legend: BattleSpire** — не продолжение Daggerfall'a (третья глава из серии The Elder Scrolls будет называться Morrowind и сейчас находится в производстве). Кроме того, он будет походить на традиционные игры этого жанра, что кому-то может и больше понравиться (уж одному из авторов точно). Самое главное отличие от Daggerfall'a — опять появляется четко выраженный сюжет. Каков же он?

Действие происходит во времена событий первой игры сериала — Arena. Тогда существовали элитные части императорских боевых воинов-магов королевства Тамриэля. В их ряды мог вступить только тот, кто прошел испытания в **BattleSpire** — секретном замке, расположенном в богатой маной крошечной вселенной. И вот вы, заслуженный и опытный герой, желая сделать карьеру, решили испытать свои умения в боевых искусствах и магии. Кому же не хочется пристроиться в местечко потеплее? Но по прибытии на место сразу же обнаруживается, что что-то пошло не так. Наставники мертвы, библиотеки и мастерские разграблены, а в руинах бродят монстры.

Самое время уносить ноги от греха подальше, но вот незадача — портал закрылся! О-хо-хо, опять придется наводить порядок. После небольшого поиска (кому бы «настучать по рогам» за устроенный бардак) вы обнаруживаете, что во всем виноваты союзные кланы Дэдра (Daedra), возглавляемые принцем Мехрунсом Дагоном (Mehrunes Dagon). Именно они захватили и разграбили хорошо охраняемую (якобы!) цитадель с целью приспособить ее для своих темных и зловещих планов. Так что сбылась мечта идиота — есть возможность испытать свои способности! Правда, врагов многовато будет, но где наша не пропадала, да и другого выхода все равно нет…

Приступим к описанию продукта. Для начала отметим, что BattleSpire, по большей части, - самый настоящий 3D action с весьма активными битвами и к тому же с хорошим сценарным обоснованием игровой активности. То есть присутствует и продуманный сюжет, и головоломки, и возможности действовать не только напролом, что свидетельствует о хорошей добавке «ролевой» составляющей.



Как в любом нормальном ролевике, все начинается с создания героя. Вот уж есть где развернуться! На выбор предоставлены некоторые физические характеристики (стандартные), десятки умений и способностей, а также некоторые моральные и психологические качества. Они могут быть как полезными, так и вредными для персонажа — ведь идеальных людей даже в сказках не существует. Например, для повышения устойчивости к яду вам, возможно, придется добавить своему герою боязнь высоты. А дополнительные магические таланты снизят обороноспособность. Так что вполне можно, посидев несколько часов, создать свой виртуальный образ (то









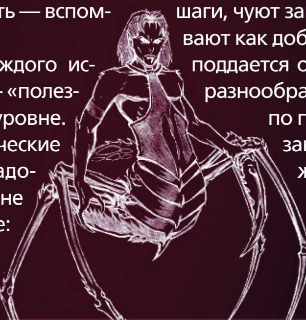




есть каким вы себя хотели бы видеть — вспомним старину Фрейда).

С другим милым сердцу каждого истинного любителя RPG объектом — «полезным» барахлом — все тоже на уровне. Оружие, доспехи, амулеты, магические артефакты, разнообразные снадобья... Остается надеяться, что все не так круто, как было в Daggerfall'е: телега в качестве рюкзака — это уже через край! Подобным образом дела обстоят и с магией - изобилие без всякой меры. Фирменная система Custom SpellMaker позволит создавать собственные заклинания «на лету». Одно плохо: визуально волшебства реализованы очень однообразно, как в том же Daggerfall'е. Система боя с оружием осталась неизменной, что придает игре черты action'а и вынуждает активно маневрировать для реализации всех преимуществ.

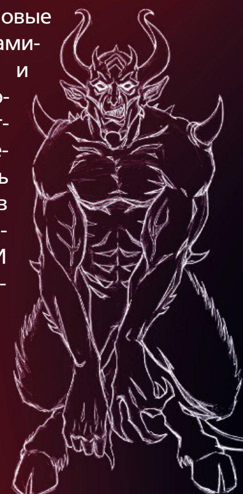
И все же самое «сладкое» — это монстры (если, конечно, нам опять не наврали прямо в глаза). Обещают, что «они слышат ваши шаги, чуют запах вашей крови и выслеживают как добычу». Интеллект их просто не поддается описанию. Враги весьма разнообразны как по виду, так и по поведению — в прямой зависимости от их вооружения. По-прежнему существуют оптимальные виды магии и оружия, подбирать которые нужно опытным путем. Делать это обязательно, так как на некоторых монстров





часть из них просто не действует. Тактика сражения тоже может весьма сильно различаться. Но все это пустяки по сравнению с одним нововведением — разрешено вести диалоги с противником! И необходимо воспользоваться этим, чтобы натравить одну фракцию соперничающих кланов на другую. А пока они дерутся, можно тихонько обтяпать свои делишки и добить выживших. А то уж очень их много.

О технической стороне дела. При создании игры использовался фирменный движок XnGine. Окружение полностью трехмерно — полная свобода движения и действия. Вообще, в этом плане описание сильно напоминает новые doom'алки: тут тебе и динамические источники света, и прозрачная вода, и высокие разрешение и цветность. Упомянута также некоторая интерактивность окружающих интерьеров (это что — стул в щепки порубить можно будет?). И все это нельзя не одобрить, так как красивая игрушка всегда привлекательней невзрачной (иногда даже если вторая интересней).



Еще одна довольно неожиданная для RPG черта. В игре есть режим multiplayer! Пока такое было только в Diablo, который есть почти чистый action. И похоже, что это не просто дань моде (хотя, кто знает?). Кроме стандартных и неинтересных для ролевиков режимов deathmatches и Team vs. Team, есть потенциально весьма привлекательный Team vs. Computer. Вот только будет ли он связан с сюжетом игры или нет? Ведь попробовать пройти ее от начала до конца не одному, а командой, было бы действительно интересно.



Ну вот и все. Будем надеяться, что не избалованные вниманием фирм-производителей любители RPG с выходом **BattleSpire** наконец-то получат что-то достойное.






Большие возможности проявления своей индивидуальности


Слишком много параметров для настройки


Очень хороший ролевик

9





Жанр: **Стратегия**
Издатель: **Sirtech**
Выход: **Конец 1997 года**

Конечно, **Jagged Alliance: Deadly Games** никак не «тянул» на вторую часть игры. Ему можно было дать максимум индекс 1,5, но никак не 2. Хотя поначалу все было в более розовом свете. Я лично очень люблю оригинальный **Jagged Alliance,** прошел его вдоль и поперек и поэтому очень и очень ждал **Jagged Alliance: Deadly Games.** Радости моей не было предела, когда я убедился, что все недочеты и шероховатости первой части игры были учтены и доработаны. Судите сами: интерфейс стал более удобным, появилась возможность продажи и покупки предметов, была введена система сохранения прямо по ходу игры (в **Jagged Alliance** приходилось прибегать к хитрым трюкам). Помимо этого появилась масса интересных новшеств. Например, появились новые наемники (это не Heroes Of Might And Magic II, где новый герой - это лишь новая физиономия!), расширился арсенал оружия, усовершенствовались технические средства, заметно «поумнел» AI.

Но не было самого главного – не было цели игры. Т.е. существовал набор кампаний и миссий, плюс возможность их генераций и... все. Ну, прошел я одну из кампаний, где не было ни постепенного увеличения сложности, ни появления новых предметов и персонажей, про финальный ролик или что-то в этом роде я уже и не говорю. И все, на этом пыл практически полностью остыл, и, пройдя еще парутройку кампаний, игра была отложена на неопределенный срок.



Но, как мне думается, срок тот никогда не наступит – ведь Sirtech анонсировал новый проект **Jagged Alliance 2.** Насколько можно судить, игра действительно претендует на лейбл 2. Или даже больше.

Мало того, в игре будет одна нелинейная кампания (а-ля первый **Jagged Alliance),** но это только цветочки. Достаточно беглого взгляда на screen shot'ы, чтобы увидеть, что кардинально изменился движок игры. Графика наконец-то стала Hi-Color, вид теперь изометрический, реализован real-time lighting.

Вся экипировка бойца будет находиться на статусной строке внизу экрана, здесь же указываются и его характеристики, а справа хорошо представлена карта этапа. Те, кто хорошо знаком с предыдущими релизами, оценят это нововведение (отпадет необходимость переключаться между экранами).

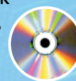
На миссиях будут не только боевики неприятеля, но и страшные создания, мутированные монстры и пр. Окружающая среда станет более разнообразной и реалистичной. Привычными станут грузовики, автобусы и прочие транспортные



средства. Прятаться можно будет не только в тени деревьев, но и за шинами, коробками и т.д.

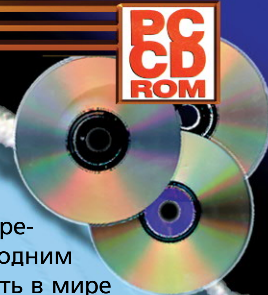
Наемники получили возможность лазить по стенам и ложиться (уроки Wages Of War?), поэтому не удивляйтесь, если увидите врага, залегшего в засаде на крыше.

Естественно, будет множество новых наемников (большинство старых сохранится), гражданских лиц, целые горы нового вооружения и спецсредств. Ожидается, что гражданские лица будут играть более важную роль в **Jagged Alliance 2** (периодически необходимо будет найти кого-то гражданского и, к примеру, прикончить его, причем этот самый гражданский вполне может и оказать сопротивление). Короче говоря, найдется чем заняться.







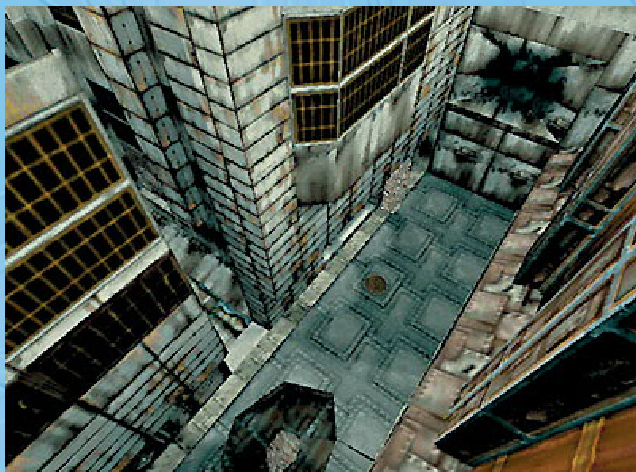


REQUIEM

Wrath of the Fallen™

Жанр: **3D-аркада**
Издатель: **3DO**
Выход: **Весна 1998 года**

За последнее время жанр аркады начал стремительно видоизменяться: ему стало тесно в рамках примитивной драчки/стрелялки, и многие разработчики теперь подходят к созданию аркад так же серьезно, как и к квестам, стратегиям и прочим достаточно сложным для исполнения играм. Давно миновали те времена, когда аркада клепалась двумя программистами за неделю – теперь процесс разработки хорошей игры может занять полгода и даже больше. Все больше и больше внимания стало уделяться сюжету. Такова и новая игра от New World Computing, авторов бессмертной серии ролевых игр Might&Magic. Уж в их-то способности к придумыванию сюжетов никто не сомневается.



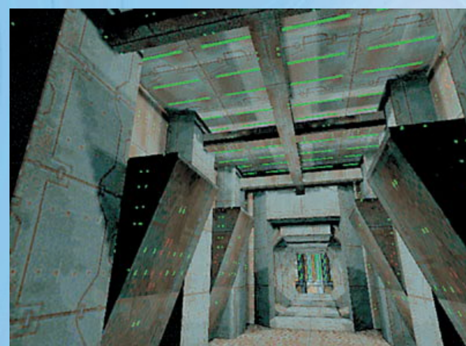




Итак, время действия: давным-давно, место действия: королевство Созидателей, занавес. Ужасная война расколола королевство на две части, и все сказочные персонажи в нем соответственно перешли на сторону Света или Тьмы, что в свою очередь, создало весьма опасное сочетание концентрированного добра и зла в разных частях несчастного королевства. Постепенно все хорошие превратились в ангелов, а плохие – в демонов, и демонам, конечно, захотелось уничтожить всех добреньких ангелочков. Здесь на помощь ангелам приходите вы. Необходимо заметить, что сюжетная установка дана не только для того, чтобы игрок знал, за что борется, но также абсолютно необходима в процессе самого действия, так как сюжетные перипетии будут разворачиваться прямо у вас на глазах в трехмерном мире. Помимо бесконечного стреляния, необходимо будет и общаться с персонажами, и выполнять различные поручения, и решать загадки, – одним словом, просто жить в мире игры.





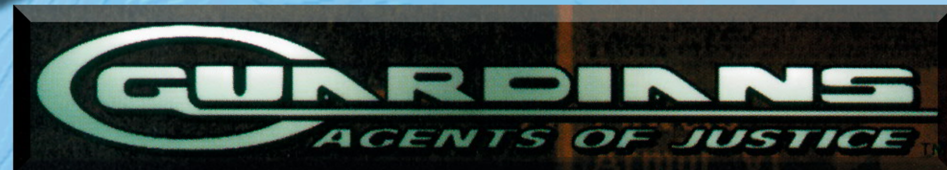


Возможности игрока не ограничиваются стрельбой и поиском ключей – среди уникальных возможностей персонажей есть различные магические силы, которые позволяют побеждать противника без помощи оружия. Каждая из миссий будет уникальна и позволит в полной мере почувствовать себя участником происходящих событий. Будет помогать этому и графика, которая выполнена с помощью мощного трехмерного полигонального движка с поддержкой всех современных трехмерных акселераторов. Отличительной особенностью игры является возможность переключаться между видами от первого и третьего лица, в зависимости от типа задачи, которую необходимо выполнить.

Магические способности героев вообще приближают казалось бы стандартную трехмерную стрелялку к такому изысканному и интересному жанру, как RPG. Пока еще рано говорить о том, каков будет конечный результат, но, судя по доступной информации, **Requiem** может стать выдающейся игрой.







Жанр: **Экшн-стратегия**
Издатель: **MicroProse**
Выход: **Сентябрь 1997 года**

Новая игра от MicroProse весьма оригинальна – это симулятор супермэнов. Собственно, задача игрока – управляя командой таких мощных людей, героев и спасителей человечества, бороться с преступностью в отдельно взятых точках пространства. Сделано все это в духе UFO – то есть сражения представляют собой пошаговую стратегию, в ходе которой вам надо перемещать своих героев, занимать стратегически выгодные позиции и вообще довольно много думать.

Время действия – 2091 год. Мировое сообщество содрогается от зверского нашествия всевозможных банд, организованной преступности и Супермощных Мутантов. Местные правительства и правоохранительные органы не в состоянии обеспечить должную защиту населения от всяких исчадий технологической революции из-за недостатка технических средств и финансирования. Однако не все так плохо.

Некоторые из Супермощных Мутантов осознали ответственность, лежащую на их супермощных плечах. Они поставили перед собой цель не покорения мира, а служения ему. Посему они объединяются в команды, которые отправляются на помощь местным защитникам закона. Собственно, вы находитесь во главе одной из таких групп – «Звездного Консула-



та».

Специфика **Guardians** и ее главное отличие от X-COM состоит в том, что сюда привнесена масса элементов «бумажной» RPG. Игрок имеет возможность не только бороться с врагом, но и проектировать своих собственных супергероев. Это занятие многие очень любят, и можно предположить, что сам процесс проектирования зачастую будет занимать половину игры. Дело в том, что для каждого героя существует большое количество различных атрибутов – 46 «мощностей» (собственно, мутаций, дающих особые возможности), при этом каждая из 46-ти может модицицироваться три раза, 32 ти-





па модификаций каждой отдельной «мощности», 17 навыков (skill'ов) и 8 атрибутов героя. Сложные сочетания всех этих характеристик способны породить на свет действительно настоящих супергероев, а грамотный подбор команды (где один отличается супермощными способностями гипноза, другой умеет плеваться огненными шарами, а третий быстро регенерируется в случае ранения) уже делает пол-игры.

Игра проходит на генерируемых случайным образом картах (что делает ее практически бесконечной) со случайным образом собранными бандами разбойников. При этом надо хорошо разбираться в способностях своих героев. Так, пытаться загипнотизировать мутанта, обладающего способностью не подчиняться чужой воле, будет пустой тратой времени, равно как и попытка подраться на кулаках с восьмируким тупым гигантом.



Если построить свою суперкоманду для убийства всех компьютерных злодеев действительно можно, то как быть с живыми соперниками при игре по сети? Вот тут начинаются самые интересные вещи – битвы команд супергероев. Можно довольно смело предположить, что вскоре после выхода **Guardians: Agents of Justice** станет едва ли не самой популярной игрой в Интернете, потому что пока нечто подобное существовало там только в формате PbeM (игр по электронной почте), а именно всяческих почтовых боксов, С-Роботов и им подобных, и при этом пользовалось довольно большой популярностью. Согласитесь, совсем непросто построить команду героев, которая побьет команды, сделанные игроками со всего мира. Но зато какой почет!



$5

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 октября!**

- ❑ **Приставка Sony PlayStation (PAL)**
- ❑ **Приставка Sony PlayStation (US)**
- ❑ **Приставка Nintendo 64 (US/JAP)**



Во всех магазинах Game Land.
Тел. 288-3218

$5

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 октября!**

- ❑ **Приставка Game Boy**
- ❑ **Приставка Game Gear**
- ❑ **Руль на Sony PlayStation**
  Per 4 Mer Turbo (без педалей)



Во всех магазинах Game Land.
Тел. 288-3218

$5

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 октября!**

Игры на IBM PC:

- ❑ **Advanced Tactical Fighters Gold**
- ❑ **Harpoon Classic '97**
- ❑ **Interstate '76**
- ❑ **MS Hellbender**



Во всех магазинах Game Land.
Тел. 288-3218

$5

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 октября!**

Игры на Sony PlayStation PAL:

- ❑ **Supersonic Racers**
- ❑ **Viewpoint**
- ❑ **Descent 2**
- ❑ **Battlestation**



Во всех магазинах Game Land.
Тел. 288-3218

$5

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 октября!**

Игры на Sega Saturn NTSC:

- ❑ **Robo Pit**
- ❑ **Hi-Octane**
- ❑ **Defcon 5**



Во всех магазинах Game Land.
Тел. 288-3218

$10

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 октября!**

- ❑ **Джойстик PC Blackhawk**
- ❑ **Джойстик PC X-Fighter**
- ❑ **Джойстик PC Top Gun**



Во всех магазинах Game Land.
Тел. 288-3218

$20

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 октября!**

- ❑ **Norton Utilities 2.0 for Win '95**
- ❑ **Visual C++ 4.0 for Win '95**
- ❑ **Office Prof. For Win '95 Russ. CD**



Во всех магазинах Game Land.
Тел. 288-3218

TEST DRIVE 4

Жанр: **Автосимулятор**
Издатель: **Accolade**
Выход: **Осень 1997 года**

Не бойтесь, любители хороших автосимуляторов, идея внедорожных транспортных средств фирмой Accolade оставлена. Четвертый **Test Drive** есть действительно четвертый **Test Drive,** с нормальными спортивными машинами, шоссейными дорогами и полицией. Говоря иным языком, у Need for Speed появляется серьезный конкурент, имеющий более давние традиции. А учитывая неоднозначную реакцию игроков на вторую часть NFS, у Accolade есть довольно серьезный шанс вернуть себе рынок.



Test Drive 4 будет представлять довольно необычный выбор машин. Помимо нескольких новейших спортивных автомобилей (вовсе не концепт-каров и не самых дорогих единичных моделей), тут можно будет «опробовать» самые модные и мощные машины шестидесятых годов. Помимо «Доджа Вайпера» модели 98 года и нового «Корвета», любители шикарной экзотики смогут порулить «Шевроле Камаро» 69 года и «Шелби Коброй» 67-го. В результате, должна получиться весьма необычная и интересная смесь эпох, которую в равной мере оценят как одиночные игроки, так и любители погонять с другом.





Трассы в игре будут представлять собой максимально реалистично обработанные реальные американские хайвеи. Кроме посторонних машин на трассах (вернее, на обочинах и тротуарах) будут встречаться пешеходы. Наконец, гонки будут проходить при разных погодных условиях, включая дождь! Если все обещанные видеозаморочки будут хорошо работать и без 3D-акселераторов, то **Test Drive** станет большим хитом.

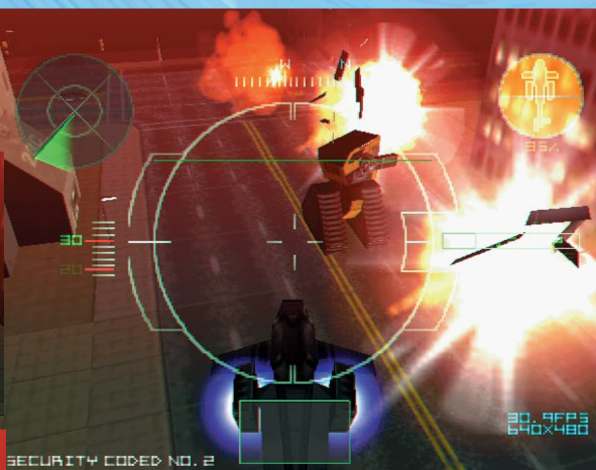


G-Police

Жанр: **3D-action**
Издатель: **Psygnosis**
Выход: **В конце 1997 года**

Подразделение Sony, занимающееся выпуском игр, решило дать возможность компьютерщикам почувствовать себя обладателем PlayStation. **G-Police** – типичная приставочная игра, с огромным количеством красочных взрывов, стрельбы и трехмерной графики и минимумом смысла. Psygnosis доказывает, что в ее штате имеется достаточное количество грамотных программистов, которые способны сделать под Direct3D такие штуки, которые до сих пор видели только обладатели видеочипов наподобие 3DFX.









Под демонстрацию программистских способностей подведена не блещущая оригинальностью сюжетная канва. Будущее, вы – сотрудник элитного правоохранительного подразделения, призванного защищать спокойствие жителей биогородов одного из спутников Юпитера – Калисто. Элитные подразделения туда отправляют не случайно: именно эту луну избрали для своей штаб-квартиры главные бандюги и преступные элементы Солнечной системы. Так что без вас ну прямо никак не обойтись, и посему придется взять в руки штурвал своего супергипер-вертолета на воздушной подушке и вперед! Разить врагов.

Выглядит все, конечно, очень красиво, с прозрачными взрывами, дымом, городскими пейзажами и детально прорисованными транспортными средствами. Однако все это мы уже видели и на PlayStation, и на Saturn. Интересно, приживется ли идея Psygnosis играть на мощном компьютере ценой в полторы тысячи долларов в игрушки, аналогичные тем, что есть на агрегатах в несколько раз дешевле?



WARHAMMER DARK OMEN

Жанр: Стратегия в реальном времени
Издатель: Strategic Simulations
Выход: Конец 1997 года

Одним из самых оригинальных, но не слишком доведенных до ума проектов на уже успевшем поднадоесть многим рынке стратегий в реальном времени была игра **Warhammer,** которая была основана на известной боевой фэнтезийной системе фирмы Games Workshop. Оригинальность же заключалась в том, что битвы велись на трехмерном поле, среди лесов и деревень в средневековом стиле, а вид на происходящее был похож (и то весьма относительно), скажем, на внешний вид в симуляторах роботов типа MechWarrior, то есть был от третьего лица, но в трех измерениях. Итак, теперь нас ждет продолжение, в





котором два могущественных военачальника и мага борются за власть и пытаются переманить на свою сторону как можно больше военной силы. В игре доступны много различных юнитов, лучников, пехотинцев, всяческих огромных монстров и даже могущественных магов. И все происходит на трехмерном поле боя с полной свободой передвижения, вращения карты и ее увеличения или же уменьшения. Вся графика полигональная и проработана с идеальной четкостью, имеется даже поддержка трехмерных акселераторов и компьютеров с MMX-технологией. Естественно, имеется и многопользовательский режим, позволяющий померяться силами двум закадычным друзьям.



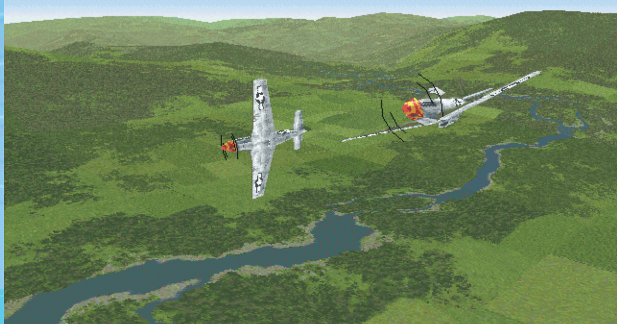


MicroProse presents European Air War

Жанр: Авиасимулятор
Издатель: Activision
Выход: Конец 1997/ начало 1998 года

Новый авиасимулятор **European Air War** перенесет отважных летчиков на полвека назад, в сороковые. Идет 2 Мировая война, и вы можете стать участниками реальных исторических событий, воздушных сражений и битв. Испытать судьбу можно будет на 20 боевых самолетах того времени, в том числе и знаменитом «Мессершмите», «Spitfire» и «P-51 Mustang».

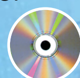
Управляя одной или несколькими машинами, вы будете таранить и бомбить самолеты, управляемые компьютером, или же принимать участие в битвах, которые уже когда-то состоялись и вошли в историю. К сожалению, защищать честь державы можно будет только на стороне иностранных государств (США, Германии и

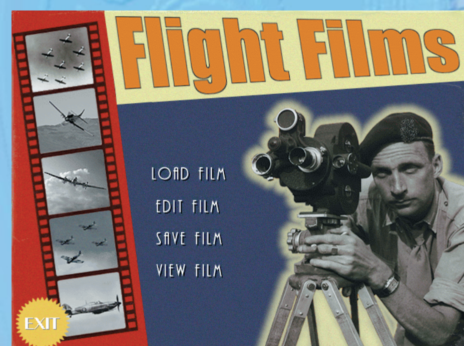




Великобритании) Видно, забыты наши отважные истребители... Но что поделаешь, видно, создатели игры обладают истинным патриотизмом. Будет предусмотрена функция игры по модему и сетям (до 8 человек), так что в небе спокойно не будет. Новая технология MicroProse позволит приблизить внутреннюю обстановку кабин самолетов к реальной. Также издатели хотят поразить искушенных геймеров всяческими визуальными эффектами и реальностью происходящего: самолет противника можно будет увидеть из любого положения, как настоящему пилоту!

Все ваши подвиги и поражения будут «сниматься на пленку», так что после трудного боя можно будет посмотреть ваши почти исторические хроники...





The Year of Taurus
Interstate 77

Жанр: **Автоэкшн**
Издатель: **Activision**
Выход: **Осень 1997 года**

В то время, как народ ждет появления патча к **Interstate'76**, позволяющего использовать преимущества Direct3D,



Activision объявляет о скором выходе следующей серии популярной автострелялки. В продолжении главным героем становится темнокожий Таурус, гид и помощник из первой части, которому на сей раз вместо Грува Чемпиона в ратных автоподвигах помогает новая напарница (Таурус, видимо, за год успел подзабыть свою убитую прежнюю напарницу, сестру Грува), блондинка Дженни. Воевать им предстоит с Генералом – новым плохим парнем и вообще садистом и при этом военным.

Activision обещает сделать музыкальное сопровождение не хуже, чем было в предыдущей части, хотя музыка эта будет принадлежать другой группе, не Bulmark. Какой именно – неизвестно, но ее уже нашли.

Хотя **Interstate'77** будет игрой самостоятельной, продаваться он будет под видом добавки (во всяком случае, по цене, что должно будет немало порадовать всех, кто не стал покупать **Interstate'76**). Оно и понятно: судя по картинкам, основная работа над продолжением велась аниматорами и изобретателями сюжета, сама же игра осталась абсолютно такой же, какой и была. Что немного обидно – хоть бы географически место действия сменили, перенесли б в какую-нибудь лесистую или заснеженную местность... А то сколько ж можно по красным пескам ездить!









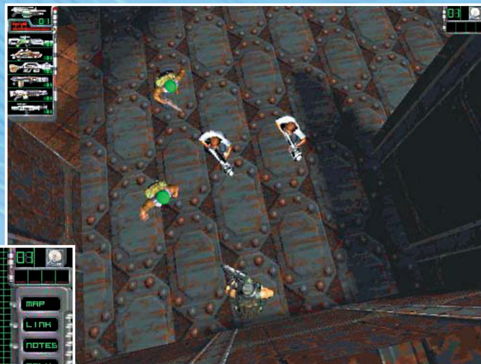
Take No Prisoners™

Жанр: **Аркада с элементами стратегии**
Издатель: **Broderbund Software**
Выход: **Осень 1997 года**

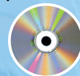
Take No Prisoners – это игра, разработкой которой занимается небезызвестный Raven (создатели Heretic и Hexen). Несмотря на то, что Raven хорошо себя зарекомендовали на стезе 3D action от первого лица, **Take No Prisoners** будет чистой аркадной скролинговой стрелялкой. Видимо, опыт с Mageslayer показался разработчикам удачным, и они решили продолжить деяния на этом поприще.

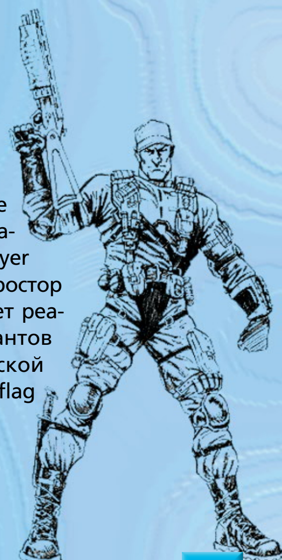
Итак, **Take No Prisoners** – это аркада с элементами стратегии. В игре вам предлагается выступить в роли Слэйда (Slade) – наемника, сумевшего уцелеть после атомной войны. Действия разворачиваются в постядерном мире, где от гигантских мегаполисов остались лишь развалины, среди которых кишмя кишат полчища монстров и агрессивных мутантов. Цель игры, по-видимому, сводится к нахождению некого источника энергии, который находится где-то в недрах мегаполиса.

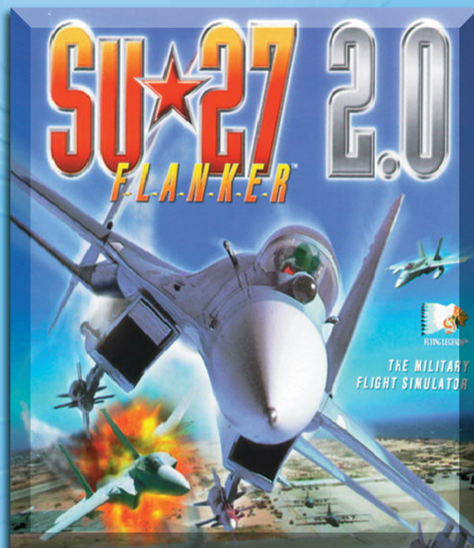




Take No Prisoners содержит 20 нелинейных этапов, реализовано два вида камер: одна «смотрит» перпендикулярно вниз на главного героя, а вторая – под небольшим углом. Разработчики рекомендуют пользоваться обеими, так как первая удобна для охвата общей картины сражения, вторая – для ведения боевых действий. Обещан широчайший ассортимент оружия (21 наименование), живности (в количестве 22 единиц) и специальных бонусов для Слэйда (также 22 единицы). Вероятно, можно будет задействовать и некоторые средства передвижения (автомобили, броневики и т.п.). Широкие возможности представляются для multiplayer (здесь-то и будет простор для стратегии) – будет реализовано 6 вариантов многопользовательской игры (от capture the flag до strike force).



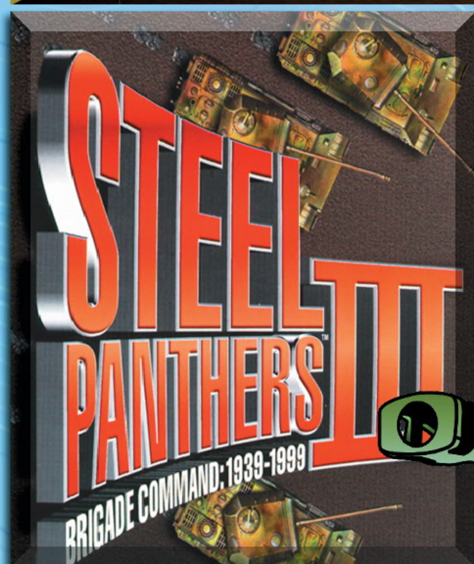




Жанр: **Симулятор**
Издатель: **Strategic Simulations**
Выход: **Конец 1997 года**

Интерес к самолетным симуляторам, несмотря на огромное количество игр этого жанра, вышедших за последние годы, ни на миг не ослабевает, и поэтому, едва закончив одну игру, разработчики тут же принимаются за вторую, обещая сделать ее гораздо лучше. Такова и история симулятора Su-27 Flanker, вышедшего год назад и ставшего знаменательным событием на рынке компьютерных игр благодаря своей прекрасно реализованной реалистичности полетов. Разработчики, некоторые из которых, кстати, российские программисты, были быстро востребованы для создания второй части игры, которая уже скоро появится на прилавках. Главным отличием от первой части станет графика, которую тогда пришлось сделать нетекстурированной, чтобы не снизить общую производительность. Теперь же новая технология MMX и обилие на рынке трехмерных акселераторов позволяет сделать графику на уровне самых высоких стандартов. Новый графический движок позволяет на разрешении 800*600 точек добиваться 16-битной графики. Новая система вывода звуковых эффектов также должна послужить созданию большей реалистичности полета. В новую игру также будут добавлены настоящие новые ландшафты, снятые с натуральных карт, и еще много всяческих приятных для любителей симуляторов сюрпризов.





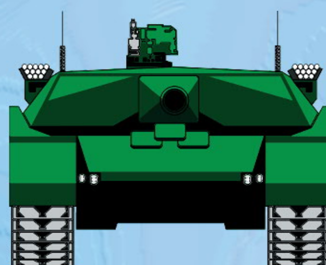
Жанр: **Wargame**
Издатель: **Strategic Simulations**
Выход: **В конце 1997 года**

Пошаговая военная стратегия - очень популярный жанр в США, где серия **Steel Panthers** уже слишком давно не сходит с верхних строк хит-парадов. Игры этой серии стали настолько популярны из-за того, что в них были очень четко сбалансированы все аспекты сражений, модулировавшихся с наибольшей возможной реалистичностью. И вот теперь фирма SSI решила выпустить продолжение, фактически желая сделать деньги на той же идее, так как никаких серьезных эволюционных изменений в новой игре наблюдаться, скорее всего, не будет.

Среди же заявленных «доработок» – большие по размеру игровые карты, огромное количество сражений, в которых можно принять участие, в игре задействованы вообще чуть ли не все военные конфликты двадцатого века. Всего ожидается шесть полноценных кампаний и больше 35 отдельных сценариев. Также будет введена возможность получать подкрепления во время сражений. А улучшенный генератор случайных сценариев поможет игроку не заскучать, когда все миссии будут уже пройдены. Все остальное – дань техническому прогрессу, SVGA графика с прекрасной анимацией, видеоролики и тому подобное. Игра явно на любителя, и если в детстве вам нравилось играть в солдатики, со **Steel Panthers** также не будет проблем.







ZORK GRAND INQUISITOR

Жанр: **Adventure/RPG**
Издатель: **Activision**
Выход: **Конец 1997 года**

В основном, все игры в жанре Adventure/RPG ставят перед игроками очень важные и глобальные задачи, дают себя почувствовать «маленькими Наполеонами». Вам обычно приходится разрешать судьбы целых народов, государств и даже миров. **Zork Grand Inquisitor** поддерживает эту традицию и предлагает вам (разумеется, смелым, умным, сильным и находчивым) навести порядок в Великой Подземной Империи.



История в этом королевстве сложилась так, что на данный момент оно лишено волшебства (какое же сказочное королевство сможет существовать без волшебства?), и его жители находятся под гнетом Великого Зорка. Чтобы помочь гибнущему королевству, придется вернуться в прошлое и вершить его судьбу там: найти три заколдованных сокровища и вернуть их Инквизитору. Таков вкратце сюжет этой игры. Как обычно, во время путешествий игроков будут подстерегать всевозможные опасности и будет много приключений (само название жанра обязывает!).

В **Zork Grand Inquisitor** будет использован новый метод перемещения между пройденными мирами. Что это будет – сказать трудно. Технология Z-vision, представленная в Zork Nemesis, будет доработана и значительно усовершенствована.

Так что нас в скором времени ждет игра с захватывающим сюжетом, оригинальным оформлением 





GRAND TOUR RACING 98

Жанр: **Автогонки**
Издатель: **Activision**
Выход: **Конец 1997 года**

Как известно, вторая часть Need for Speed не имеет лицензии авторитетного автомобильного журнала Road & Track. А вот **Grand Tour Racing** имеет. Будет ли она от этого лучше, сказать трудно, но вообще-то до сих пор уважаемое издание позволяло помещать свой логотип только в очень хорошие игрушки.



Будет ли хороша игрушка от Activision, сказать трудно. С одной стороны, это будет типично приставочная гонка, то есть внимания в ней больше уделено аркадным элементам, нежели реализму симуляции (что очень странно, учитывая логотип журнала). Естественно, гонки проходят на всевозможных сколь экзотических, столь же и бредовых трассах – например, в Москве, где загадочная дорога проводит нас мимо Кремля и, конечно, Gorky Park'а, после чего незатейливо так выносит на военный аэродром, где ржавеют МиГи. Список других трасс не менее настораживает: Гонконг, Швейцария, Египет, остров Пасхи (!) и Шотландия.



С другой стороны, по каждой из трасс можно будет проехать в пяти разных погодных и временных условиях: днем, ночью, в снег, в дождь и в шторм, что уже весьма интересно. Кроме того, хотя автомобили и не являются какими-то конкретными существующими машинами, тем не менее обещают сделать очень реалистичные модели управления и поведения на разных дорогах. Машины различаются типами – это багги, джипы, раллийные и спортивные прототипы и гоночные болиды «Инди». Соответственно, на разных трассах лучше применять разные авто.





Подождем. Может, Road & Track лишний раз докажет ценность своего логотипа. 

n*[

Количество розничных точек, управляемых этой системой, может достигать трех десятков.



На каждом рабочем месте продавца, кладовщика, товароведа внедрена система штрихового кодирования.

+



Система обеспечивает полный контроль за движением безналичных и наличных денег.

+



Кассовый аппарат отделен от системы учета, что позволяет сэкономить до $5000 с каждого терминала.

+



Рабочие терминалы сотрудников основаны на базе недорогих персональных компьютеров.

]

+

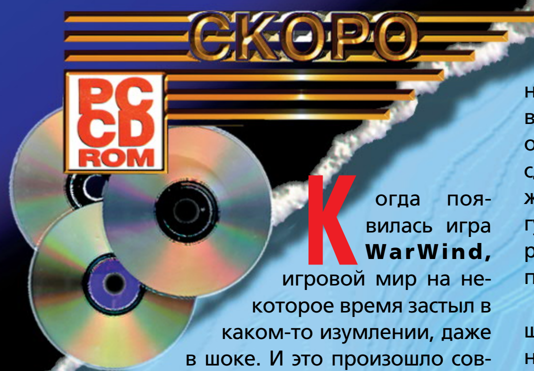


Обмен данными с центральным сервером может осуществляться посредством локальной сети, модема или через Интернет.

=



Руководитель предприятия, где бы он не находился, обладает всей информацией в режиме реального времени и полностью контролирует ситуацию.

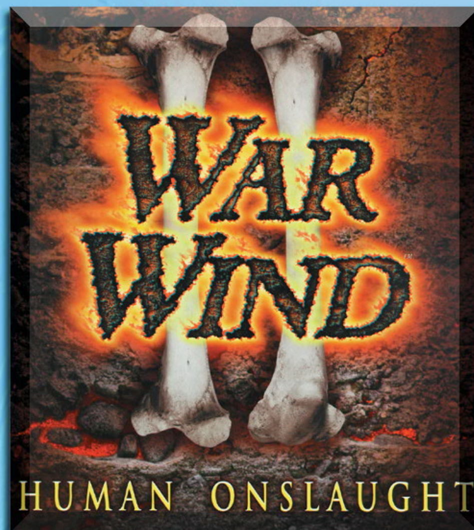


Когда появилась игра **WarWind,** игровой мир на некоторое время застыл в каком-то изумлении, даже в шоке. И это произошло совсем не от созвучности названия игры другому популярному продукту того же жанра, а было спровоцировано тем, что игра эта, будучи просто неповторимой по своей оригинальности, по своему необычайному сюжету, была также неповторима, но уже с другой точки зрения – по аляповатости интерфейса, качеству графики и несоизмеримой ни с чем трудности прохождения. Прекрасный пример того, до какой степени может довести прекраснейшую идею дизайнеров безответственный разработчик. В WarWind было представлено четыре различных расы, которые действительно в корне отличались друг от друга, поэтому играть за каждую из них означало практически играть в совершенно другую игру. Очень мощный сюжет, основанный на всяческих фэнтезийных аспектах – все говорило о том, что игра станет хитом, однако этого не произошло – этого не дала сделать уродливая графика, убогий звук и жуткое торможение игры при любой конфигурации компьютера (люди пробовали играть даже на P-Pro со 128 Mb оперативной памяти – не помогало). Хита не состоялось.



Однако теперь, поняв все ошибки, допущенные в первой версии, нам предлагается новый вариант, уже совсем не тормозящий, с качественной графикой и звуком, да еще и с новым сюжетом и целой новой расой – людской. Эта раса привнесет в совсем фэнтезийный мир игры человеческие технологии, танки, вертолеты и прочую боевую технику, причем по силе, ввиду полной тупости и отсутствия магии, люди будут равны всем остальным расам. Будем надеяться, что все обещания разработчики сдержат, потому что иначе мы лишимся очень неплохой игры. Из добавленных возможностей интересны также специальные качества различных юнитов, позволяющие им плавать, летать, пробираться под землей и быть невидимками, а также и специальные лидеры – юниты с резко увеличенными возможностями, однако критически важные для исхода каждого уровня. Четыре полноценных кампании с более чем 50 миссиями плюс дополнительные уровни для многопользовательской игры будут вполне достаточны, чтобы получить от продолжения **WarWind** максимум удовольствия. Остается только ждать и надеяться, что игра на не подведет.





Жанр:	**Стратегия в реальном времени**
Издатель:	**Strategic Simulations**
Выход:	**Конец 1997 года**

FIFA '98

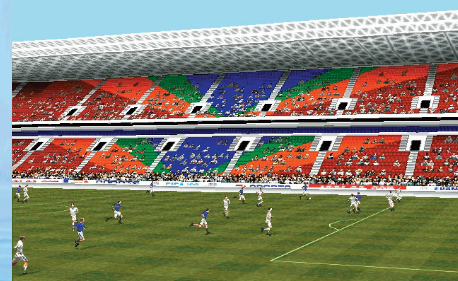
Жанр:	**Спортивный симулятор**
Издатель:	**Electronic Arts**
Выход:	**Конец 1997 года**

Наверное, не существует вида спортивных соревнований, на которые не обратила бы свое внимание компания Electronic Arts. Из-под ее пера вышли спортивные симуляторы футбола, хоккея, волейбола и баскетбола. Казалось бы, можно остановиться и безбедно жить на доходах от продажи уже созданных продуктов. Но нет, Electronic Arts поставила перед собой немного наполеоновскую задачу – ежегодно выпускать новые версии спортивных игр. И с этой задачей она успешно справляется. Еще свежа в памяти версия футбольного симулятора FIFA'96, в этом году поклонники компьютерного футбола устраивают матчи в FIFA'97, а на будущий год их ждет FIFA'98. Год от года в игре появляются новые спортивные команды, улучшается качество графики и AI (искусственный интеллект). Не следует думать, что серия симуляторов FIFA – это игры, в которых важна лишь скорость бега. Компьютер в FIFA'99 станет настолько сообразительным, что в нужный момент сможет «тянуть» время, устраивать положения вне игры и даже нарушать правила, чтобы успеть перегруппировать спортсменов на экране. Итак, FIFA'98 – это добротно сделанный спортивный симулятор, который не может не понравиться.

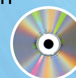


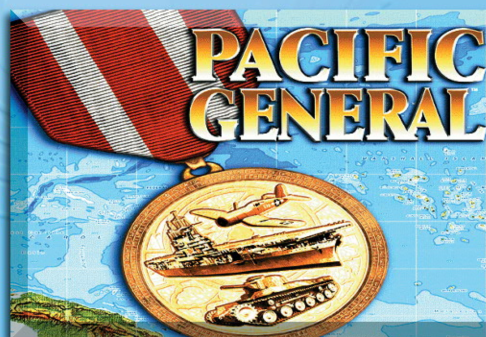
















Жанр: Wargame
Издатель: Strategic Simulations
Выход: Конец 1997 года

Что-то потянуло фирм-производителей военных пошаговых стратегий на ремейки. Вот и довольно популярная серия Panzer General скоро обогатится своим морским собратом, ориентированным, как многие уже наверняка догадались, на глобальные морские сражения. Период, который выбран создателями игры для реализации этих морских сражений, очень любим и почитаем каждым любителем жанра. Когда же еще были такие замечательные «морские драчки», как не во время Второй Мировой? Действительно, в игре предлагается немножко покомандовать японскими или американскими морскими силами и, конечно, победить, разумно распоряжаясь своими ресурсами.



Ничего кардинально нового, мы, конечно, не увидим, но зато в распоряжение даны новые корабли в придачу ко всей старой технике от Panzer General, будет реализована поддержка многопользовательской игры по модему или по сети, а замечательные видеоролики помогут почувствовать себя настоящим морским волком. Помимо действий на море, игроку разрешено командовать и наземными подразделениями, что дает полную свободу фантазии и военному стратегическому гению. Все это сопровождается хорошей графикой высокого разрешения и трехмерными саундтреками, использующими технологию QSound.







Жанр: Приключения
Издатель: Lucas Arts
Выход: Конец 1997 года

Игра **Herc's Adventures** объединяет в себе сразу два жанра – приключение и аркада. В начале игры можно выбрать одного из персонажей. Это может быть Геркулес, Язон и бог Зевс. В каждом из трех случаев игра происходит по-разному. Геркулесу надо совершить свои подвиги. Язону – раздобыть золотое руно, а Зевсу – украсть Peresphone у бога зла. Но наверное, нет смысла пересказывать сюжет этой игры, так как он и так хорошо известен. Достаточно взять в руки любую книгу с изложением греческих мифов и познакомиться со всеми персонажами – главными героями и противостоящими им противниками. Каждая сцена **Herc's Adventures** сопровождается изрядной порцией юмора. Немного огорчает то, что разработчики решили не использовать трехмерное графическое ядро и ограничились двумерными ландшафтами. Впрочем, прекрасная мультяшная графика со множеством приколов, выполненных в диснеевском стиле, делает игру очень занимательной. Кроме того, она совершенно не требовательна к ресурсам компьютера. Итак, **Herc's Adventures** – это игра для тех, кому нравятся аркадные игры.

















Might and Magic VI



The Mandate of Heaven

Знаменитая игрушка, столь популярная у фанатов жанра RPG, одновременно послужившая их отделению от основной массы компьютерных игроков (которая к M&M относилась обычно очень холодно), ждет своего продолжения. При этом продолжение это обещает быть интересным всем и не только благодаря большому успеху Heroes of M&M. Дело в том, что в новой части есть довольно большое количество всевозможных приятных для публики новшеств.

Например, теперь **M&M** представляет полностью трехмерный движок, где можно смотреть во все стороны и бродить по местности «из первых глаз». Таким же образом вам предстоит даже карабкаться по стенам. Сюжет игры теперь не разбит на «главы», как это было раньше, а представляет собой единую, но не имеющую четких рамок, историю, развитие которой ложится

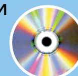




Жанр:	**RPG**
Издатель:	**3DO**
Выход:	**Конец 1997 года**

на плечи игрока, который будет управлять походами по фэнтэзи-землям четырех персонажей, чьи способности, опять же, выбираются и устанавливаются в начале игры.

M&M 6 делается теми же людьми, что и первые пять частей, и продолжает их историю. Завязкой очередной части служат некие проблемы с правлением у Принца Николая Железного Кулака, который понемногу теряет контроль над своими землями в связи с постоянными наводнениями, землетрясениями и тому подобными напастями. Вам предстоит выяснить, кто за всем этим стоит и навести порядок - или погибнуть.



WING COMMANDER: PROPHECY

Судя по всему, Origin надоело тратить миллионы долларов на киношные подоплеки своих звездных стрелялок, и потому новая часть **Wing Commander'а** разрабатывается без участия человека, создавшего всю сагу о войне с кошкообразными Килрасами – без Криса Робертса. Теперь «Командир Крыла» больше ориентирован на саму игру, а не на развитие сюжета, и будет предлагать большее количество более сложных миссий, а равно и новых космических врагов.

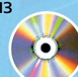
Об этих последних толком пока ничего не известно, кроме того, что они строят свои корабли по органическому принципу, что позволяет делить их на мелкие истребители и снова собирать в большие космические крепости. Главный герой у игры новый – кадет, которому предстоит с самого начала искать себе былую популярность Блэйра (героя предыдущих частей). В Prophecy встроен новый графический движок, значительно более быстрый, чем предыдущий.

Во что превратится Wing Commander без того, за что он до сих пор держался – то есть без сюжета - сказать трудно. Может, его ждет успех, но скорее это будет просто очередная глупая стрелялка из космических бластеров, на которую если кто и разорится, то только из уважения к знаме-



Жанр:	**Космическая стрелялка**
Издатель:	**Origin**
Выход:	**Декабрь 1997 года**

нитому названию. Хотя Origin уже планирует сделать трилогию про этих самых органических врагов. Что ж, посмотрим, что из всей этой затеи получится.







СЕКРЕТЫ & КОДЫ

PC CD ROM

MDK:

Коды для всех усовершенствованных версий игры (могут быть использованы на уровне только однажды)

486OK: позволяет машинам с 486-м процессором проигрывать игру

HOLOKURTISFUN:	пугало
INEEDABIGGUN:	gattling gun
NASTYSHOTTHANKS:	самонаводящаяся граната
TORNADOAWAY:	twister



Коды для обычной американской версии игры

486WILLBESLOW:	позволяет машинам с 486-м процессо ром проигрывать игру
MAKEMEFULL:	пополняет здоровье
MASTERBLASTER:	gattling
TWISTANDSHOUT:	самонаводящаяся граната

Коды для обычной европейской версии игры

486OKBYME:	позволяет машинам с 486-м процессо ром проигрывать игру
HEALME:	пополняет здоровье
HOLOKURTISFUN:	пугало
INEEDABIGGUN:	gattling
TORNADOAWAY:	twister

Powerslave

LOBOCOP:	все оружие
LOBODIETY:	режим god
LOBOLITE:	убирает спецэффекты
LOBOPICK:	все ключи
LOBOSPERE:	вся карта
LOBOSWAG:	все предметы
LOBOXY:	показывает ваши координаты
HOLLY:	появляется командная строка для ввода сле дующих кодов
CREATURE# :	помещает одного из монстров на ваше место

Номера монстров:

0:	anubis
1:	spider
2:	mummy
3:	piranha
4:	basset
5:	magmantis
6:	am nit
7:	set
8:	kilmatikhan
9:	alien worker
10:	alien worker
11:	omen wasp

DOORS: открывает все двери, нажимает на все кнопки

LEVEL # : переход на уровень #

CyberGladiators

вверх, вниз, вверх, вниз, вверх, вниз, влево, вправо, влево (W, S, W, S, W, S, A, D, A на клавиатуре): бесконечные продолжения

вверх, вниз, PK+SK (W, D, J+L на клавиатуре): режим disco

вверх + влево, вверх, вниз, вниз +вправо, W+A, W, S, S+D by keyboard): режим без рук

Дополнительные герои:

выберите **«Master Pain»** и нажмите **SK,PP,PK (L,I,J на клавиатуре),** чтобы играть за Carnigore выберите **«Psyclopps»** и нажмите **PK, PP, SK, PP (J, I, L, I на клавиатуре)** чтобы играть за Schrapp

Deadlock

Ctrl-F1:	включить ввод кодов
GHOTI:	завершает выбранный проект
FRODO:	увеличивает население
MAKE IT SO:	5,000 кредитов и 100 любого ресурса во всех колониях
TOUCHE:	все видеозаставки

Destruction Derby 2:

Чтобы получить доступ ко всем семи трассам и четырем аренам без побед в гонках, проделайте следующее: Выберите **«begin a racing season».** Введите **MACSrPOO** в качестве своего имени. Выберите **«end»**

Теперь выйдите из режима **season** и войдите в режим тренировки. Теперь вы можете выбрать любую трассу

Die Hard Trilogy:

Нажмите **ESC,** зажмите кнопки **R** и **2** и вводите следующие коды. Удачно введенный код вернет вас в игру.

Die Hard 1

Вправо, вверх, вниз, E: невидимость

Вправо, E, вниз, O: 50 гранат и 50 бомб

Вправо, вверх, вниз, вниз, E, Вправо: оружие

Die Hard 2

Вправо, вверх, вниз, Е: оружие
Вправо, Е, влево, О, А, вниз, Е: ракеты и гранаты

Die Hard 3

Влево, О, вверх, вниз, Е, Вправо: бесконечные жизни

Gex

Коды уровней

SVZFKHGP: cemetery 1.
BXRFYHGP: cemetery 2.



KXVKRHKP: jungle isle 1.
SVKLPHKP: jungle isle 2.
CVBLPHKP: jungle isle 3.
ZVTCYHGP: new toonland 1.
CVHCSHKP: new toonland 2.
RVTCSHGP: new toonland 3.
CVBLPHKP: new toonland 4.
YTCHPHKP: kung fuville 1.
ZTDHPHKP: kung fuville 2.
DXVGRHKP: kung fuville 3.
GYVYRHKP: rezopolis 1.

Independence Day:

Введите следующие коды в качестве вашего имени в главном меню. Вернитесь затем в главное меню и нажмите **CTRL-**



RIGHT SHIFT-8 чтобы коды заработали.
BRENDAN QR: все коды работают
DAB DAB: то же самое
DOOFUS: то же самое FOX ROX: выбор уровня
GO POSTAL все оружие, быстрая перезарядка и быстрое ничтожение
GODZILLA: гражданские объекты и ваши напарники уничтожаются
GREG FM: включает все коды



KIWI: включает все коды
KYRA NR: включает все коды
MR HAPPY: выбор самолета
RADARMY: включает все коды
ROSA DUONG: включает все коды
SCOTTYWAR: включает все коды
TOURIST: выбор уровня
TRI S: включает все коды

Perfect Weapon

Коды уровней. Вводятся в окне паролей.

DESERT: ADDDCACC
FOREST: ACBABBCC
GARDEN: ADDCAADC
ICE: DBDBBABA



PROTEUS: DDBDBBCA

Введите во время игры **gmgodm** и, если все получится, вы станете невидимым.

Theme Hospital

Пропуск уровня.

Начните игру с параметром **-Lx,** где **x** это номер уровня, куда вы хотите попасть.

Следующие коды вводятся при помощи факса. Нажмите зеленую кнопку, чтобы они заработали.



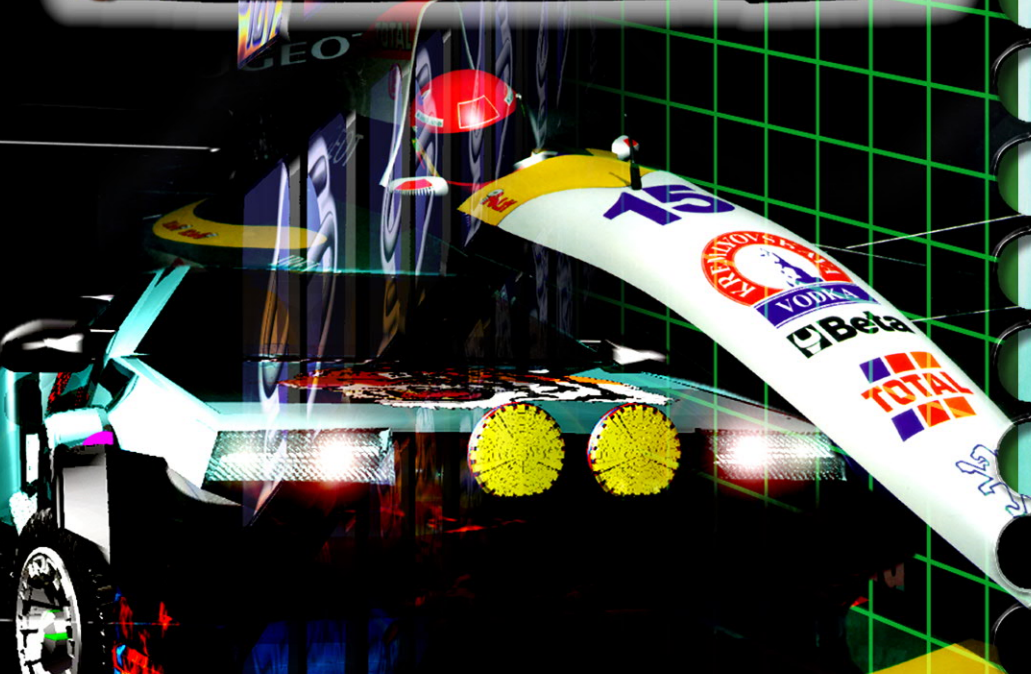
7287: После успешного завершения уровня вас выбросит на секретный подуровень
24328: позволяет использовать нижеприведенные коды во время игры:

CTRL-C: завершает все разработки.
F11: неудачно заканчивает игру
F12: удачно заканчивает игру.
SHIFT-C: 10000 $









Жанр японской ролевой игры всегда был своеобразной «элитой» приставочных игр, а серия **Final Fantasy** несомненно являлась самой совершенной серией. Начав свою жизнь еще на 8-битной Nintendo, перейдя затем на 16-битную Super Nintendo, эти игры всегда отличались своим неподражаемым уровнем качества. От самой лучшей для своего времени графики до самой интересной му-



зыки и продуманного, причем довольно серьезного сюжета – все говорило о красоте этих игр. Несмотря на все это, особой популярности за пределами своей родины они не сыскали, но теперь, кажется, времена меняются. Square поменяла своего старого партнера Nintendo на нового лидера игрового мира, Sony, и их новое творение нашло свое место на 32-битной приставке PlayStation, графические возможности которой,



Борис РОМАНОВ

FINAL FANTASY VII



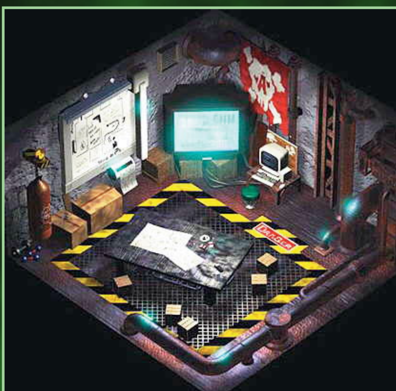
Жанр:	**RPG**
Издатель:	**Sony**
Разработчик:	**Square**
Число игроков:	**1**
Платформа:	**Sony PlayStation**

наряду с высоким качеством самой игрушки **Final Fantasy 7,** привлекли к ней небывалый интерес. И даже в России, традиционно очень скептически относящейся к играм в этом стиле, японская версия игры, причем на непонятных нам иероглифах, привлекла огромный интерес со стороны игроков. Хотите – верьте, хотите – нет, но мы в редакции Страны

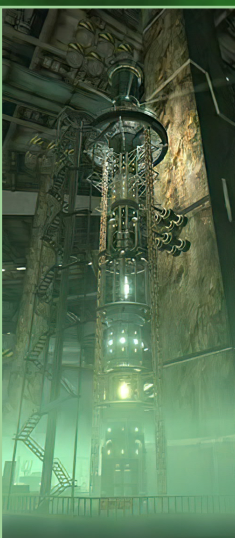


Игр сами были приятно удивлены количеством писем, присылаемых нам ее поклонниками. И похоже, с выходом **FF7** на английском языке, этот жанр в общем и конкретно серия **Final Fantasy** наконец-то обретут популярность, которую заслуживают.

Первое впечатление от этой игры – более чем положительное. С самого начала **FF7** настолько поражает своей грандиозностью, что порой кажется, что лучше ее ничего в мире нет. Впервые RPG полностью вырвалась из своего рисованного прошлого в наше полигонное настоящее. И хотя, как и в другом PlayStation'овском хите, Resident Evil, полигонные герои гуляют не в настоящем 3D, а по заранее созданным на суперкомпьютерах Silicon Graphics пейзажам, все выглядит на экране прекрасно. Несомненно, от такой перспективы, с постоянно меняющимися углами зрения, управлять героями становится сложней, но это не Crash Bandicoot, а скорее интерактивный роман. Но самым захватывающим моментом игры являются совсем не те 30 минут живого видео (это почти целый диск), которые раскрывают перед нами весь сюжет, и не прогулки по обширному миру игры, заполненного мини-играми, головоломками и прекрасными детализированными пейзажами, а потрясающие своим качеством битвы. В играх этого жанра этот аспект особо важен, так как именно в битвах и приходится участвовать основную часть любой приставочной RPG. И здесь создатели игры не поскупились ни на спецэффекты, ни на богатую фантазию. И именно в них наглядно видно, насколько трехмерная графика способна переменить наше отношение к RPG. В общем, не особенно вдаваясь в подробности, сегодня **Final Fantasy 7** можно смело назвать новым стандартом в жанре ролевых игр и настоящим подарком всем без исключения игрокам.



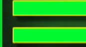
Но не все так гладко в королевстве **FF.** Когда мы впервые посвятили наших читателей в планы Square выпустить **FF7** на новой для них приставке, мы задали себе вопрос: а сможет ли эта компания справиться с такой задачей в такой короткий срок? Как выяснилось сегодня – не совсем. После прекрасной первой части игры, честно говоря, вторая ее часть немного расстраивает своей незаконченностью. В истории появляются дыры, а концовка и вовсе наводит на мысль, что ее делали в последний момент. Это можно было бы спокойно простить любой другой компании, но не Square. И это при всем при том, что по своей сути **Final Fantasy 7** действительно мало чем отличается от своей предшественницы. Конечно, в игре появилось больше разнообразия, но заменив в своем воображении полигонные персонажи рисованными, можно легко представить эту игру и на 16-битной приставке. И если кто помнит Super Mario RPG для SNES, тот с этим согласиться. Но для первого раза на это можно легко закрыть глаза. Ведь только с опытом работы с трехмерными играми, которого у этого разработчика пока очень мало, приходит настоящее понимание того, как должны играться, а не только выглядеть игры будущего. А так **FF7** пока стоит одной ногой в прошлом, основывая свой успех не на революционном, хотя и зарекомендовавшем уже себя игровом процессе, а лишь на потрясающей графике.



Но не станем судить так строго настоящее произведение искусств, пусть и не меняющего своим появлением кардинально мир приставочных RPG. Трудно сказать, действительно ли можно назвать это произведение лучшей ролевой игрой в мире, но на современных приставках ей нет равных. И несмотря ни на что, **Final Fantasy 7** можно уже сегодня занести в историю видеоигр, так как именно она теперь станет той игрой, на которую все ее последователи и будут равняться.


Отличная графика, хорошая музыка и сюжет


Кроме графической стороны FF за 10 лет не претерпела никаких серьезных изменений


Новый стандарт ролевых игр на приставках

10










Иван НАПРЕЕНКО

STEEL REIGN

Американцы любят технику, особенно тяжелую и большую. Говорят, что многие из них мечтают о танке. Вероятно, при мысли об этом огромном огнедышащем звере чувствительные сердца янки трепещут и содрогаются в восторге. Но даже в Америке обзавестись настоящим танком – проблема. Чтобы ее хоть отчасти решить, добрые дяди изобретают симуляторы. Но



Жанр:	**Симулятор/стрелялка**
Издатель:	**SCEA**
Разработчик:	**Sony Developer**
Число игроков:	**1-2**



просто так гонять на танке по калифорнийским просторам неинтересно – надо еще придумать плохих дядек. Так рождаются произведения типа WarHawk-ов и в частности **Steel Reign.** Сегодня ST приехал на заснеженные просторы России. Надо встречать!

Перед тем как наводить страх и ужас на злых дядек, надо выбрать то, чем этот ужас будет нагоняться. Можно выбрать один из 6 танков будущего, различных по скорости, броневым показателям и по вооружению. Поскольку наши железные кони – кони будущего, то гонять они будут быстро и ловко. На лошадок можно



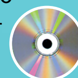
будет повесить много-много пулеметов/гранатометов/лазеров и прочих орудий уничтожения. Ура, теперь супостаты узнают, почем фунт лиха нынче обходится рядовому американцу!



Похоже, что игра ставит своей благородной целью увеличить количество металлолома в мире как минимум на порядок. Хорошо еще, что мир этот воображаемый! Когда вооруженный до краешка гусениц монстр выруливает на бескрайние пространства Калифорнии, то всем становится ясно, что разрушения грозят глобальные. Особенно конкретно в этом убеждаешься после выяснения того факта, что движения танковой башни независимы от движения основного корпуса машины. Это значит, что, направляясь на север, мы крушим все на западе. Создатели игры сами заявляют, что разрушение и уничтожение являются одной из приятных особенностей игры. Так что лишний раз подтверждается мнение, что янки обожают разносить все на клочки.

ST обещает нам дождь из последних моделей вертолетов и самолетов, жаркую погоду от огня горящих вражеских объектов и высокую влажность от пролитых супостатами слез и от бензина, смешанного с кровью. Такие вот прогнозы.

Что касается графической стороны изучаемого объекта, то эта самая сторона замечательна, быстра и красива. А взрывы, взрывы-то какие!!! Зрительные нервы в восторге! По замыслу добросердечных создателей ST, игра поделена на миссии, каждая из которых имеет свою основную цель. Без ее выполнения перейти на следующий уровень возможности нет. Но попутно можно крушить все на данном этапе, пользуясь лозунгом «Сахару в каждый уголок планеты!» Так что игрушка обещает быть поистине захватывающей. По крайней мере, для тех, кто хочет ездить на чем-нибудь тяжелом и много-много стрелять. Для таких танк – не роскошь, а средство передвижения!



+ Много стрельбы, разрушений, огня и прочих интересных вещей

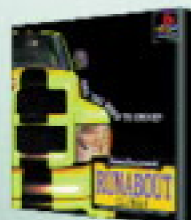
– Очередная бездумная стрелялка

= Всегда интересно посмотреть на дождь из А-10

8

Дмитрий РЕЗНИКОВ

RUNABOUT



Жанр:	**Гонки**
Издатель:	**Ascii**
Разработчик:	**Climax**
Число игроков:	**1**
Платформа:	**Sony PlayStation**

Игрушка, известная в Японии под названием Runabout, представляет собой зверский автосимулятор, который вообще-то трудно с чем-либо сравнить. Представьте себе помесь Destruction Derby, Screamer и Die Hard Trilogy... и получите примерное о ней представление. Но для американского рынка это название не подошло, и большинство игроков познакомятся с ней под именем Felony 11-79.

Основная задача в игре весьма проста и понятна: за определенный, не очень долгий срок добраться из точки А в точку Б. Казалось бы, не слишком шикарная завязка? Но точки эти находятся на достаточно большом расстоянии друг от друга и между ними бывают разные препятствия. Притом препятствия зачастую делают нормальный проезд из одной точки в другую просто невозможным. И тут на помощь приходит кровожадная фантазия игрока.

Если на шоссе пробка – можно попробовать дернуть по пешеходной улице, давя всех подряд. Иногда полезно проскочить на со-



седнюю улицу через фойе какого-нибудь отеля. Про такие мелочи, как езда по тротуарам со снесением уличных кафе, знаков, людей и всех прочих «препятствий», я уже не говорю. Люди с маниакальной страстью к разрушению оттянутся в Felony 11-79 по полной программе, даже больше, чем во всяких там Carmageddon'ах, потому что здесь не нужно пользоваться пушками или броней на боках машины. Вы находитесь за рулем вполне нормального автомобиля и вполне нормально давите народ и крушите витрины бампером, а вовсе не из пулемета.

На выбор водителей-садистов предоставляется автопарк в количестве 22 моделей различного автооборудования. Большинство





из них различается только внешним видом, однако все машины делятся на определенные классы, каждый из которых обладает некоторыми особенностями, полезными в одних ситуациях и вредными в других. Например, легкие городские семейные авто хорошо справляются с пробками и обладают высокой маневренностью, но не всегда способны проехать сквозь гостиничный ресепшн (да и ломаются быстро – уже после трех-четырех разбитых витрин). Быстрые спортивные авто совершают головокружительные скоростные



маневры, способны перепрыгивать некоторые препятствия, но с трудом пробираются по траве и пересеченной местности. Самая замечательная с точки зрения разрушительной силы машина – это набитый народом автобус, который без труда не только пробивает кирпичные стены, но и сносит фонарные столбы, однако если на таком застрять в пробке, то можно не сомневаться – это надолго.

Количеством машин авторы пытались компенсировать совсем малое количество трасс (их всего три). Они, конечно, достаточно продолжительны и довольно специфичны (а равно и меняются от гонки к гонке – например, на японской трассе пробки постоянно возникают в разных местах), но все же едва ли, даже с большим количеством транспортных средств, этого достаточно. Тем не менее, японский народ вовсю и с удовольствием играет, а европейский и американский – ждет своих версий.

А между тем вообще все это очень грустно. Чем тупей и кровавей игрушка, тем она популярнее. Теперь считается, что наехать грузовиком на пешехода – «весело», причем уровень «веселья» прямо пропорционален количеству крови и кишок, разлетающихся по округе. Это было нормально, когда подобных творений было мало, но когда практически все новые игры для видеоприставки



делаются в таком стиле – становится немного страшно за подрастающее поколение, которое не всегда относится к подобным штукам с известной долей ехидного юмора.

+ Динамичная и достаточно необычная гонялка на машинах

– Игра слишком короткая

= Достойный внимания продукт, не без своих проблем

8



Иван НАПРЕЕНКО



三國無双 DYNASTY WARRIORS

В ходе размышлений над сутью современного игрового мира я однажды решил, что игры можно разделить на 3 группы: группа номер один – всевозможный отстой и разнообразные отбросы огромного виртуального пространства, группа номер два – то, что никогда не станет шедевром в своем жанре, колоссальная масса проходных и не очень проходных игр, и, наконец, группа три – элитарная верхушка игровой планеты, сливки и квинтэссенция, те, что движут виртуальный поезд вперед и вдаль, на штурм заоблачных высот!!!

Жанр:	**3D-fighting**
Издатель:	**Koei**
Разработчик:	**Omega Force**
Число игроков:	**1-2**
Платформа:	**Sony PlayStation**



Но в течение дальнейших философствований я быстро вспомнил, что не все на этом свете можно разложить по удобным полочкам. Вот, к примеру, новая игра **Dynasty Warriors** от Koei явно не собирается влезать в мои ловко сооруженные ворота оценок. Она крепко заняла позицию между третьей и второй группами и уходить не желает. Но я напрягся и с натяжкой заявляю (дабы не разрушать собственную систему): **Dynasty Warriors** творят свои кровавые разборки на территориях третьей группы! Вот так вот, с натяжкой.



Итак, **DW** – это новый файтинг, красивый и динамичный. Данное произведение создано с особым упором на реализм игрового процесса, на отработку вооружения каждого персонажа. Индивидуальность игроков определяется не только внешностью, но и спецификой средств ведения боя. Попрощайтесь с 20 ударными комбинациями Soul Blade или Toshinden 3. Я сомневаюсь, что даже если бы вам удалось провернуть этот кошмар в жизни, то ваш противник вряд ли мог бы сказать «мама». Но ведь говорит, супостат, и не то еще делает! **DW** положила этому конец. Комбы теперь содержат не более 3 ударов. Но не спешите расстраиваться: игра приобрела больше, чем потеряла. Ныне **DW** проявляет высокую степень приближенности к жизни, за исключением, пожалуй, высоковатых прыжков.

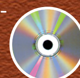
Не стало ударов ногами и прочими частями тела, в ходу теперь нунчаки, копья, мечи, волшебные палицы и прочее. В связи с особой опасностью, связанной с ударом, скажем, топором, растет важность защиты игрока, которая делится на простой блок и парирование.

Последнее требует определенных навыков от игрока – это ведь мастерство перенаправить удар, лишить врага защиты и ловко отсечь ему голову! Парирование удара вносит несомненно новый оттенок в игру. AI стал умнее и хитрее. Еще бы! Кому нынче хочется лишиться головы?

Конечно же, в драках ценится динамичность – ведь игра должна была полна действия, живого движения. И Koei сказала: «Само собой!». Движения камеры драматичны и быстры. Графическая сторона игры похожа на Tekken 2. Жаль, нет анимации заднего плана. Зато персонажи радуют разнообразием движений.

Кстати, сама завязка игры построена на романе о трех королевствах, который в свою очередь создан на основе реальных событий, историй о реальных людях. Тот, кто не верит в занимательность истории, может сам принять участие в этом полуисторическом мордобое. **DW** – не обыкновенная интерактивная драка, не просто файтинг, а «умный» файтинг.





+ **Отличная реализация замысла с упором на реализм и динамику**

– **Анимационные недостатки, некоторым не понравится отсутствие комб**

= **Деритесь, господа, деритесь!**

9

Иван НАПРЕЕНКО

TIME CRISIS



Time Crisis – новый интересный опус от Namco. На рынке игр немало посредственных игрушек. **Time Crisis** не должен потеряться в их сером потоке. Мы не дадим.

Кажется, разработчикам удалось открыть второе дыхание в стиле «Kill'em All!». **TC** – стрелялка от первого лица, отличающаяся некоторыми интересными особенностями. К одной из них, несомненно оживляющей игру и придающей ей дополнительный реализм, относится возможность пригибаться за препятствиями для укрытия от неприятельского огня и для перезарядки оружия. Но игрок не может просидеть в импровизированном убежище долго, так как таймер торопит его в дальний путь. Время – вещь ценная, с ним у нас кризис. Не случайно **Time Crisis** переводится как «Кризис Времени».



Игра создана под новую замечательную разработку Namco – световой пистолет GunCon. Это штука, обладающая обалденным дизайном и пугающей точностью попадания вплоть до пикселя. Световой пистолет не теряет точности на расстоянии! Это приобретает огромную ценность на этапах, изобилующих врагами.

У **TC** прекрасное полигонное графическое исполнение, что, к счастью, мало-помалу становится стандартом на PlayStation. Всего в игре двенадцать уровней (по четыре в трех эпизодах), и все они выполнены с отличными интерьерами, радующими своим разнообразием.



Жанр:	**3D-стрелялка с пистолетом**
Издатель:	**Namco**
Разработчик:	**Namco**
Число игроков:	**1**
Платформа:	**Sony PlayStation**



Если вам 12 уровней покажется мало, то я рад упомянуть, что у игры нелинейная траектория движения и множественные окончания этапов, что увеличивает протяженность игрового процесса чуть ли не в два раза.

Стоит сказать о врагах – ненавистных супостатах. Они неумны (что, впрочем, не удивляет, хотя не является необходимостью) и пытаются брать неимоверным упорством, количеством и желанием накрыть широкой грудью побольше амбразур. Но для нашего рассмотрения важны разнообразие и красота неприятелей. А их много! Встречаются стандартные роботы, снайперы, пулеметчики, базучники, некие акробаты-убийцы, вертолеты, гибриды танка и краба(!) и еще всяческие нехорошие существа. Разумеется, когда на вас наваливаются этак штук пять противников, без такого убийственного оружия, как GunCon, не обойтись при всем желании.

Но я еще не упомянул, кем на этот раз будут эксплуатироваться ваша уже закаленная как сталь реакция и ваши мозолистые пальцы. Секретный агент Richard Miller ныне готов выполнить самые фантастические задания. Разумеется (а как же еще?), он нуждается только в вашей помощи. Ему предстоит совершить три (по количеству эпизодов) задания. Первое, самое тривиальное, – спасение из рук террористов дочери иностранного президента. Второе – поход на склад оружия. Третье – узнайте сами... Игра стоит того, чтобы вы приложили усилия для ее прохождения.







+ **Использование GunCon'a, хорошее исполнение задумки**

– **Отсутствует режим игры вдвоем**

= **Игра, достойная пристального внимания**

9



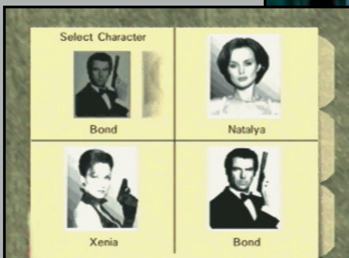
Сергей ОВЧИННИКОВ

Golden Eye 007

На N64 давно уже не появлялось приличных игрушек, и практически все последние релизы оказались более чем посредственными. Период ожидания чего-то действительно стоящего был настолько долгим, что некоторые начали уже поговаривать о скором крахе платформы. Однако все оказалось не так уж и страшно, и то, что Nintendo вновь на коне, очень хорошо демонстрирует новая игра от Rare (подарившей уже нам Blast Corps) теперь уже на тему «шпионства» и стрельбы.



Товарищ Джеймс Бонд уже не раз спасал человечество от самых плохих его представителей. Похоже, что теперь ему это предстоит сделать уже в компьютерной игре. Причем в какой! Новое творение гениев графики и играбельности из Rare просто поражает своей масштабностью, а также готовностью разработчиков перевернуть современные представления о 3D-action, сформированные у всех туповатым, но добротным Doom.



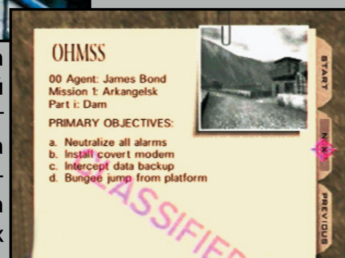
Жанр:	**3D-action**
Издатель:	**Nintendo**
Разработчик:	**Rare**
Число игроков:	**1-4**
Платформа:	**Nintendo 64**

Новая игра совсем не похожа на других представителей жанра, так как в ней имеет место не чистая стрелялка, а стрелялка сюжетная, построенная не на уровнях, но на миссиях. На каждой из двух дюжин миссий исполнителю роли матерого разведчика 007 приходится выполнять то или иное задание исключительно шпионского характера. Однако это совсем не превращает игру в подобие головоломочного квеста, наоборот, делает приключения со стрельбой еще более интересными. Это подтверждает и необычайно богатый выбор оружия, которого всего 18 видов: от охотничьего ножа и простого доброго «калашника» до суперсовременных лазерных пистолетов, мощнейших ракетных установок, способных разнести целый квартал и мин с часовым механизмом. А еще существует замечательная вещица, изящная и полезная – золотой пистолетик, который используется лишь в исключительных случаях и при умелом использовании может убить любого противника всего с одного выстрела. При желании к любому из видов оружия можно подсоединить оптический прицел, причем настолько хороший, что становится возможно даже приближать и удалять объекты (на манер MDK).

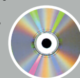




Графически игра выполнена безупречно, впрочем, ничего другого мы и не ждали от Rare, одного из ведущих разработчиков игр для N64. Графика очень быстрая и качественная, эффекта тумана практически не наблюдается, о торможении даже и говорить не приходится. Спецэффектов целое море, они используют практически все графические «навороты» приставки, особенно воодушевляет возможность делать дырки в стенах, стреляя в них из разного оружия.



Еще одна необычная возможность - это вариант многопользовательской игры друг с другом на одной приставке с четырьмя джойстиками, как в StarFox64. Поверьте, интерес таких поединков значительно выше среднего. Игра удалась, и думаю, что ее покупку не стоит откладывать. Подобные игрушки создаются нечасто, даже на Nintendo.





+ **Отличная графика, богатые возможности, режим многопользовательской игры**

– **Легкое торможение 4-х игровой версии**

= **Отличный продукт в своем классе, серьезный конкурент римейкам с PC**

9

Сергей ОВЧИННИКОВ

MISCHIEF MAKERS

Жанр:	**Аркада**
Издатель:	**Enix**
Разработчик:	**Treasure**
Число игроков:	**1**
Платформа:	**Nintendo 64**

Жанр платформенной аркады, выполненной в двухмерной графике, был очень популярен во времена приставок Genesis и SuperNES, однако сейчас он постепенно исчезает, и скоро, наверное, полностью пропадет с экранов телевизоров и мониторов, заменившись на трехмерные аркады. Но пока еще игры-платформеры выходят и, по всей видимости, пользуются популярностью. Вот и на Nintendo 64 появилась такая игра. Правда, пока

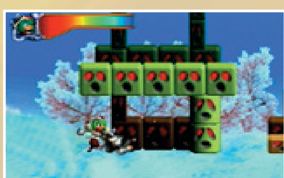


только в японской версии, но такие игры, в общем-то не создают языковых преград. Таким образом, и нам можно посмотреть, в каком состоянии пришла 2D-аркада на новую платформу.

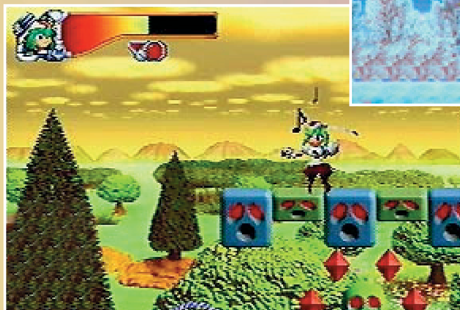
Разработчиком **Mischief Makers** выступает известная команда Treasure, которая в свое время сделала классический платформер Contra и



даже теперь никак не может отойти от этого жанра. Сюжет игры весьма прост, я бы даже сказал примитивен и где-то совсем халтурен. Инопланетяне с планеты Nendoro взяли и украли профессора Гампла, тихого такого профессора, который единственное, что сделал плохого, так это хотел мира во всем мире. Его личный (-ая) телохранитель (-ница) решила спасти дорогого старичка (А где ж ты раньше была, милочка?). Интересный момент состоит лишь в том, что телохранительница является роботом женского пола! По-моему, ничего подобного мы еще не видели. При всем моем уважении к разработчикам, но сколько же надо выпить, чтобы придумать такой сюжет? Нет, это просто непостижимо.



Вдоволь насладившись японским-японским сюжетом, перейдем, собственно к игре. Что можно сказать о самом игровом процессе? Робот бегает, прыгает, стреляет на фоне тусклых и неинтересных ландшафтов, как будто перекочевавших к нам, в наш -двадцатый век из какого-то 16-битного средневековья. Нет, конечно, графика посильнее, но все же на фоне других игр она смотрится просто убого. Немного приятных моментов, правда, добавляют спецэффекты от N64, всяческие полупрозрачные поверхности, туманы и прочая красотища, но даже они не способны вернуть игре человеческий облик.





Набор оружия приличный, но кого сейчас этим удивишь? Довольно приятная возможность летать с помощью Jet Pack хоть и действительно делает процесс разнообразнее, но является уж настолько откровенным сдиранием из других известных всем игр, что просто отбивает охоту летать.

Еще один приятный момент - огромное количество уровней, запиханных на 12-мегабайтный картридж, всего пять миров по двенадцать уровней в каждом, но если бы эти уровни или хотя бы миры сильно отличались друг от друга, а так – играть все скучнее и скучнее. В конце хочется сказать, что, несмотря на всю критику, высказанную в статье, **Mischief Makers,** в принципе, играбельна и позабавить может. Однако рекомендовать осмеливаюсь лишь ярым поклонникам платформенных аркад. Остальным – ждать Yoshi's Island 64!





+ Первая платформенная аркада на N64

– Слабая графика, посредственные игровые возможности, идиотский сюжет

= Вердикт: только для фанатов

6

Борис РОМАНОВ

SONIC JAM



Жанр:	**Бродилка**
Издатель:	**Sega**
Разработчик:	**Sonic team**
Число игроков:	**1**
Платформа:	**Sega Saturn**

Никто не может оспорить тот факт, что любая игрушка с ежиком Соником является настоящей классикой видеоигр и именно благодаря им в свое время Sega смогла потеснить монополию



Nintendo на этом рынке. И в самом деле, нет никаких других игр, которые по-настоящему были бы визитной карточкой всего поколения 16-битных игр. И вот Sega, к радости ее фанатов и к неудовольствию ее циничных критиков, выпускает сборник всех 16-битных Соников на одном диске для своей 32-битной системы. Из всех сборников классики прошлых лет, выпущенных в последнее время, это, наверное, пока самая удачная попытка, рядом с которой всевозможные переизданные трилогии Mortal Kombat'а выглядят по-настоящему убого.

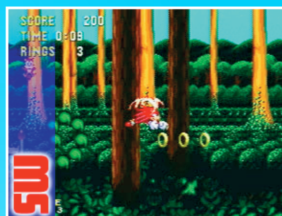


Все дело в том, что сам двухмерный Соник (впрочем как и двухмерный Марио) до сих пор является настоящим непобитым стандартом всех двухмерных бродилок. Поиграв в него снова, спустя несколько лет после его дебюта на Мегадрайв, очень быстро понимаешь, что всевозможные

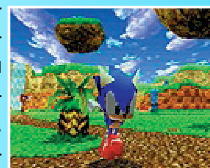


Pandemonium'ы, Spider'ы и прочие полигонные двухмерки нашего времени до сих пор стоят в его тени.

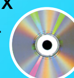
Но **Sonic Jam** – это не просто набор 16 битных игр, а это, если так можно сказать, дань уважения или даже прижизненный памятник одному из самых известных героев видеоигр. На этом диске собрано все – наброски, рекламные плакаты, видеоклипы, в общем все, что отражает историю этого героя от самого его рождения и до наших дней. Но самым главным достижением этой игры можно назвать ее презентацию. Yuji Naka в очередной раз показал свой талант программиста и дизайнера и представил игрокам полностью трехмерный живой и красочный мир Соника на игровой приставке, которая, по устоявшемуся мнению, не в состоянии это проделать. Графика в мире Соника для 32-битной машины просто потрясающая. Никакого выпадения полигонов, никакого построения заднего плана – и все это без использования различных трюков, скрывающих все эти недостатки. Дизайнерам удалось полностью передать атмосферу этой игры, и Соник в трехмерном мире чувствует себя так же хорошо, как и в двухмерном. И хотя этот мир всего один (что действительно очень жаль), он полностью забит различными секретами. Кроме того, что с его помощью вы как раз и можете познакомиться с историей персонажа, а также получить доступ ко всем 16-битным играм, вам предоставлена возможность выполнить в нем ряд заданий. Это и нахождение всех колец, и поиск тайного персонажа Tails, и гонка на время. Это, конечно, очень походит на Марио 64, но только внешне. Марио берет своим духом приключений и открытий, а Соник, как всегда, своей бешеной скоростью.



В общем, **Sonic Jam** является действительно культовой игрой, предназначенной для настоящих фанатов этого синего ежика. Трудно сказать, стоит ли один великолепный трехмерный мир покупки всей игры, но это недалеко от правды. Можно, конечно, покритиковать Sega за то, что она не сделала так как все ей советовали, и не выпустила настоящего трехмерного Соника. Но Yuji Naka пока намеренно уходит от простого следования очередным веяниям, то выпуская многими непонятый Nights, то объявляя совершенно нестандартную гонку Sonic R. Время покажет, кто был здесь прав, а пока наслаждайтесь великолепными 16-битными играми, которые дадут фору абсолютному большинству современных «творений», созданных по последней полигонной моде.







+ Все Соники на одном диске и новый трехмерный мир

– Всего один трехмерный уровень.

= Культовая игра для фанатов Соника

8

Борис РОМАНОВ

SKY TARGET



Жанр:	**Леталка-стрелялка**
Издатель:	**Sega**
Разработчик:	**Sega AM1**
Число игроков:	**1**
Платформа:	**Sega Saturn**

Из всех сеговских игр, переведенных на Сатурн с игровых автоматов, **Sky Target** пока является одной из самых незаметных. Это совсем не значит, что игра плохая, просто точно такую же игру мог бы сделать практически любой другой известный разработчик, а не признанный лидер аркадных игр. Тем не менее, поиграть есть во что.

Sky Target является своеобразным продолжением знаменитой серии Afterburner, самой знаменитой аркадной стрелялки 80-х. Если кто не помнит этих игр, то их можно сравнить с Panzer Dragoon'ом или Star Fox'ом, но на современных истребителях. По большому счету, это стандартная стрелялка, в которой у вас минимальная свобода перемещения внутри заранее созданного коридора. Убрав эту степень свободы, вам предстоит насладиться непрекращающимся ни на минуту действием, когда вам предстоит думать только о том, чтобы вовремя уничтожить следующего врага и увернуться от их атак. Задумка простая и действенная, однако часто не предполагающая ничего большего, чем наличие у игроков хорошей реакции.









В данной игре вам предоставлена возможность выбрать один из четырех летательных аппаратов, напоминающих своих прототипов из жизни, и пройти в разном порядке 13 разнообразных миссий, в конце которых вы встретитесь с гигантским боссом. Уворачиваясь от вражеских ракет и выстрелов пушек, можно хорошо расслабить мозги и насладиться приятной и быстрой графикой, а также заводной музыкой.

Сами миссии достаточно разнообразны, чтобы быстро не надоесть. Есть здесь и полет по красивому каньону, и пикирование на большой скорости на врагов, а также более стандартные, типичные для игр этого жанра миссии. Кроме того, вы можете по отдельности пройти каждую из миссий и получить определенное звание (в зависимости от результата). Некоторые секретные миссии, кстати, открываются только настоящим асам игры.

Управление в игре достойное – как стандартным джойстиком, так и аналоговым. Очевидно, что с помощью аналогового джойстика вы сможете более тщательно прицелиться и тем самым быстрее насладиться прохождением игры.

Но по своей сути игра довольно примитивна. Ваш самолет, к сожалению, не может значительно отклоняться от общей траектории, не говоря уже о выполнении других различных трюков, которые можно найти в том же Afterburner'е и Star Fox'е. Скорость полета вы также не можете изменить, что могло бы намного продлить жизнь этой игры. Тем не менее, как стандартная стрелялка, **Sky Target** со своей задачей доставить удовольствие игрокам справляется хорошо. И хотя это и не та игра, которую мы привыкли ждать от Sega, у нее есть достаточно плюсов, чтобы простить ей ее ошибки. По крайней мере, по сравнению с Independance Day, есть во что поиграть и есть отчего получить удовольствие.



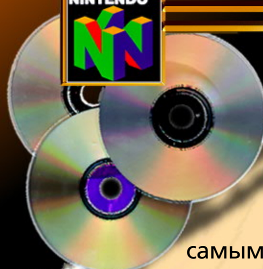




+ **Быстрая и веселая стрелялка типа Afterburner**
– **Все действие игры немного примитивно**
= **Достойная игра для любителей жанра**

7







The Legend of Zelda 64

Жанр: **Приключения**
Издатель: **Nintendo**
Выход: **Начало 1998 года**

1997 год в мире видеоигр можно по праву назвать самым странным годом за всю историю. Наверное впервые все самые многообещающие произведения не выйдут к концу года, а появятся в продаже лишь в следующем, причем когда точно – неизвестно. Хорошо это или плохо, покажет время, но главное – чтобы эти долгожданные игры оправдали в конце концов наши надежды.



Но за одну игру, а именно за **Legend of Zelda 64,** можно точно не беспокоиться. Даже сегодня, когда до завершения ее разработки еще пройдет немало времени, с ней в своем классе игр вряд ли что-то может сравниться.

Так что же делает **Zelda** такой особенной? Все очень просто. Продюсером выступает создатель Марио и многих других классических продуктов, Shigeru Miyamoto. Именно ему мы обязаны отдать честь за создание первых полностью трехмерных игр, которые игрались бы лучше, чем двухмерные. А такой материал, как **Zelda,** игра, которая с самого начала помещала игрока в почти трехмерный мир, должен перейти в 3D, не только ничего не потеряв, но и наконец получив свое настоящее лицо.



Для тех же, кто только начал свое знакомство с видеоиграми, стоит для начала объяснить что к чему. Не особенно вдаваясь в подробности, почти всю серию игр **Zelda** можно охарактеризовать как великолепно продуманные аркадные приключения, с довольно большими для своего времени мирами, наполненными головоломками, мини-играми, секретами и лабиринтоподобными пещерами и, собственно говоря, замками, которые игрокам приходилось полностью обследовать. Вся прелесть этих продуктов состояла в том, что игрок мог спокойно пройти замок за замком и закончить игру, опустив все остальное. Но с другой стороны, сам мир игры таил в себе так много загадок, что играя во второй, третий и даже тридцать третий раз, можно открыть в нем все новые и новые детали. И просто перенеся все это действие в третье измерение, Nintendo могла бы легко побить своей игрой всех ее конкурентов. Но к счастью, Miyamoto редко останавливается на достигнутом.



Получив хороший опыт по созданию трехмерных игр, Nintendo в своем следующем творении решила частично отказаться от свободы управлением камерой, чтобы больше не вводить игроков в заблуждение. Вместо этого в **Zelda 64** ее создатели попытались установить камеру так, чтобы с управлением персонажем и с путешествиями по миру у нас не возникло никаких проблем. В результате, это произведение все более приобретает практически кинематографический вид, чтобы еще больше погрузить всех нас в ее мир. Вторым очень важным моментом выступает намного более проработанная система боев. Главный герой, как всегда, использует для этого как свой меч для ближних боев, так и лук для атак на расстоянии, не считая всех остальных приспособлений. Интересен тот факт, что когда вы его берете в руки, вид на происходящее сразу меняется на вид от первого лица. Задумка простая и по-своему гениальная, но ей пока никто не пытался воспользоваться. Что касается ближних боев, то здесь впервые герой не просто будет тупо махать мечом, а сможет проделывать простейшие комбы. Но не забудьте – действие происходит в полном 3D, поэтому атаковать врага вы можете с любой стороны, хоть спрыгнув на него сверху. Враги в этот раз будут кардинально отличаться друг от друга, практически как в достойной трехмерной драке. И это уже не бой один на один, а настоящее сражение против нескольких врагов одновременно. А добавьте к этому возможность свободно перемещаться по гигантскому миру, разгадывая головоломки и следуя интересной истории – и вот уже на наших глазах родился еще один пример классики игры от Nintendo, которую в будущем ждет честь быть скопированной и не раз.







К сожалению, игра поступит в продажу лишь в начале 1998 года, сначала на картридже, а позже и на магнитооптическом диске. Но это уже другая история.



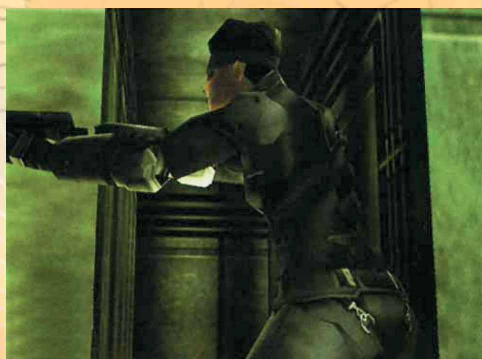


Metal Gear Solid

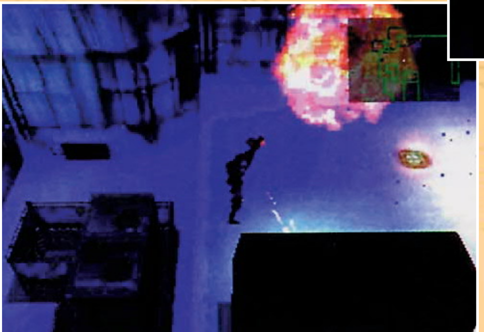
Жанр: **3D-action**
Издатель: **Konami**
Выход: **Начало 1998 года**

Тот, кто давно следит за происходящим в индустрии видеоигр, наверно еще помнит те времена, когда мы все заигрывались великолепными стрелялками, бродилками и разными другими замечательными играми в жанре action от Konami. Такие произведения как Castelvania и Contra, вместе с другими представителями этого жанра уже навсегда останутся в памяти всех игроков, когда-либо игравших на любой популярной в те времена игровой приставке. Но вдруг наступили суровые 32-битные времена, и, к нашему удивлению, все что нам осталось от прошлого, так это не менее великолепные, но уже далеко не такие произведения, на которых Konami сделала свое имя. Спортивные игры, конечно, по-своему хороши, да и проработанные (но далеко не самые оригинальные) RPG – тоже не плохо, но зачем же забывать свои настоящие шедевры? И тут еще выпуск «слегка переработанной» для 32-битных стандартов (читай полностью испорченной плохими дизайнерами и программистами) Контры, которая просто убила все наши надежды на возвращение Konami в свою бывшую форму. И тут как гром среди ясного неба появляется игрушка **Metal Gear Solid,** которая сначала наделала много шума на токийской выставке игрушек, а затем полностью поразила всех и привлекла наибольшее внимание журналистов на американской выставке E3, при том, что в саму игру так до сих пор никому со стороны не удалось поиграть. Все дело в том, что ее создатели пошли в разработке настолько далеко и уже сегодня достигли таких результатов, какие никакой другой независимой компании, работающей над трехмерными приключенческими играми от третьего лица, пока не удалось добиться.



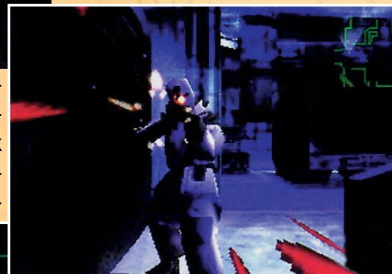




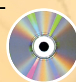


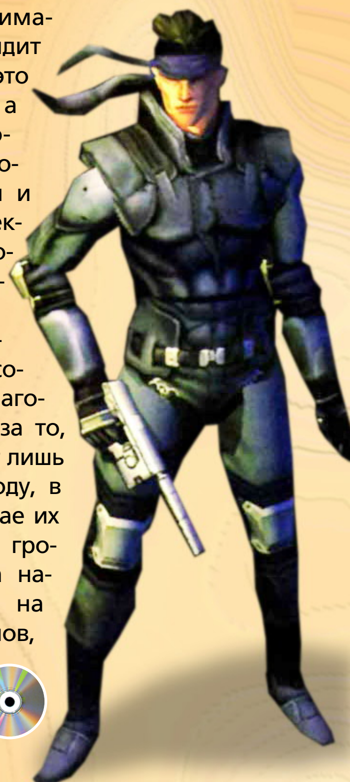


Хотите бегать с пистолетами наготове, убивая врагов и попутно разрешая головоломки – пожалуйста. Хотите встретиться один на один с прозрачным, словно созданным из воды ниндзя, который даст фору своим видом любому хищнику из одноименного фильма – нет проблем. Хотите исследовать каждую пядь полностью трехмерного, великолепно детализированного мира - все в ваших руках, даже более того. Игра-то собственно не об этом. Вы выступаете в роли секретного агента, который пробрался в секретную базу, и вашей задачей будет как раз пробраться незамеченным и выполнить полученное задание. Прячась в тени от конвоя, ползая по вентиляционным шахтам, вы должны остаться в живых в этом мире, наполненном опасностями и ловушками. Представьте себя в роли современного Джеймса Бонда, экипированного реальным, полностью скопированным с прототипа оружием – и вы получите примерную картину игры.



И наконец, графика, и без которой эта игра привлекла бы к себе не меньше внимания. Все выглядит так, как будто это совсем не игра, а какая-то видеозаставка, с хорошей анимацией и кучей спецэффектов. В общем, создатели всевозможных Tomb Raider'ов должны теперь все собраться и поблагодарить Konami за то, что игра выйдет лишь в следующем году, в противном случае их произведениям грозила бы судьба навсегда остаться на полках магазинов, а не в коллекции игроков.







Panzer Dragoon Saga



Жанр:	**RPG**
Издатель:	**Sega**
Выход:	**Январь 1998 года**
Платформа:	**Sega Saturn**

Для тех, кто внимательно читает наш журнал, не станет новостью наша озабоченность нынешним состоянием дел в жанре приставочных RPG. И действительно, с того момента как в 1987 году дебютировала серия игр Dragon Quest, а чуть позже Final Fantasy, до сегодняшнего дня этот жанр не претерпел практически никаких изменений. Но, к счастью, всегда найдутся люди, которым хватит смелости попытаться изменить привычный порядок вещей и посмотреть на проблему под другим углом.

Команда разработчиков Team Andromeda совместно с японским отделением Sega уже более полутора лет работали над своей следующей игрой из серии **Panzer Dragoon.** Первые две игры уже наверно навсегда заняли свое почетное место в истории видеоигр,



в первую очередь, благодаря тому, что в них великолепно слились воедино проработанный игровой процесс, великолепная музыка и стильное графическое исполнение для создания своего неповторимого игрового мира. Но вместо разработки очередной стрелялки, пусть и одной из самых лучших, ее создатели решили дальше развить загадочную вселенную **Panzer Dragoon'а** и поместить игрока в первую, действительно трехмерную ролевую игру от третьего лица на игровых приставках. И тем, кто знаком с этой серией, такое решение не покажется странным.



Но нововведения, которые привнесли создатели **Panzer Dragoon Saga** в жанр RPG, на создании трехмерного мира не закончились. И практически каждый уже привычный нам атрибут японской ролевой игры претерпел значительные, а порой и кардинальные



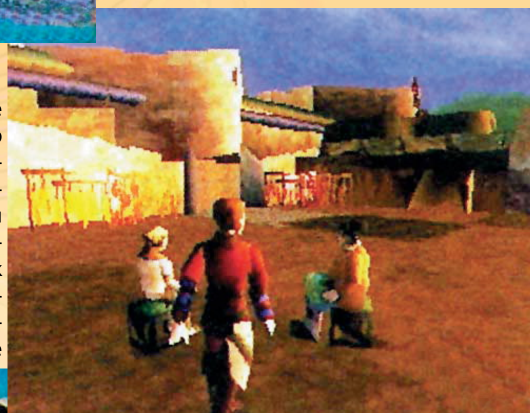
изменения.

Начнем с самого мира. В отличие от классических RPG, весь мир представляет собой целостное явление. Таких надуманных условностей, как изменение перспективы и пропорций, когда при передвижении между городами персонаж становится визуально ростом с целый город, здесь нет. Все здесь как в реальной жизни. Самой карты мира также



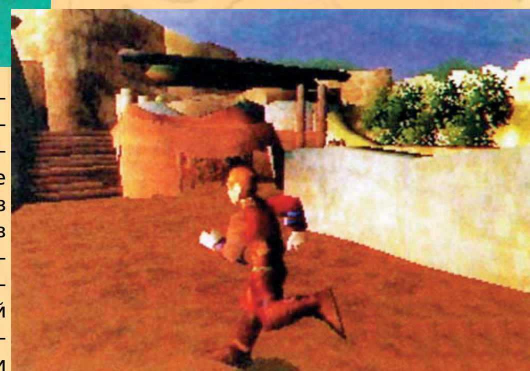
нет, и игрок путешествует по игре в реальном времени, летая из одной местности в другую на спине своего дракона. Совершая свой полет, вы можете также и пострелять, причем в этот раз все это происходит в полном 3D, а не в коридоре. Однако при встрече с врагами, как и должно быть в RPG, бой переходит в разряд практически пошаговой стратегии, с разного рода магией, использованием предметов и т.д. Но и здесь создатели игры решили отойти от канонов. Вместо того, чтобы просто смотреть на бой, выбирая команды из меню, вам предоставлена возможность управлять непосредственно своим героем в режиме реального времени. Еще одно дополнительное свойство, перешедшее из второй части этой серии, также может навсегда изменить наши представления о RPG. Вам предоставлена возможность самому взрастить своего дракона, от чего будет зависеть вся история игры.

Что же касается визуальной стороны игры, то все здесь выполнено на самом высоком уровне.



Так что фанаты RPG, а также все остальные игроки, готовьтесь! **Panzer Dragoon Saga** готов навсегда перевернуть все наши представления о жанре и предоставить множество долгих часов, проведенных у экранов, и вместе с более традиционной, но не менее грандиозной Final Fantasy 7, наконец-то донести до каждого игрока все прелести настоящей ролевой игры.

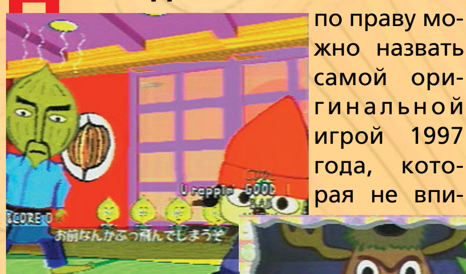




PARAPPA THE RAPPER

Жанр: **Мюзикл**
Издатель: **Sony**
Выход: **Октябрь 1997 года**
Платформа: **Sony PlayStation**

Добро пожаловать в мир **PaRappa,** мир пародии и юмора. **PaRappa The Rapper** на сегодняшний день по праву можно назвать самой оригинальной игрой 1997 года, которая не вписывается ни в один из существующих жанров. Наиболее точное определение игры – мюзикл, отображающий японское представление о жизни американских тинэйджеров. Мир это настолько необычен, что с первого взгляда невозможно однозначно его оценить.





Начнем с того, что все объекты в игре трехмерны, за исключением персонажей. Последние представляют собой плоские изображения, которые как будто вырезаны из куска поролона. Создатели игры намеренно пошли на такой шаг, видимо, подчеркивая всю иронию и несерьезность игры.





Теперь о самих персонажах. Главный герой **PaRappa** – это собака одетая в рэперскую шапочку. Его друзья – медведь с проблемой обжорства, PJ Berri, хиповая кошка Katy Kat и ромашка Sunny Flower, предмет мечтаний главного героя. В процессе игры друзья занимаются обычными делами – гуляют, обучаются вождению, учатся, но все они выполняют под рэп, постоянно читаемый главными героями. В этом и состоит главная задача игры – следя за музыкой, выбр-ать один из вариантов продолжения рэп-излияний главного персонажа. Наконец-то мы ушли от приевшихся стрелялок и бродилок.





Blasto

Жанр: **3D-стрелялка**
Издатель: **Sony**
Выход: **Ноябрь 1997 года**
Платформа: **Sony PlayStation**

Владельцы 3DO, да и вообще игроки разбирающиеся в мире видеоприставок, наверно помнят великолепную стрелялку Captain Quazar. И вот, вскоре, на PlayStation появится если не родственник, то наверное его близкий друг, **Captain Blasto,** или просто **Blasto.** Те же черты лица, тот же интеллектуальный взгляд голубых глаз, тот же волевой подбородок и те же идеалы. А голос новому герою подарил известный в Америке юморист Фил Хартмен.

Сама же игра представляет собой красочно оформленную, в стиле мультфильмов 60-х годов, трехмерную стрелялку от третьего лица (по типу Tomb Raider), где **Blasto** предстоит преодолеть моря и горы и в очередной раз победить вселенское зло.

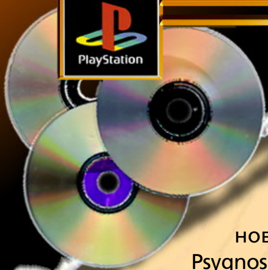




Но что же действительно может выделить данный продукт, кроме того, что главный герой может бегать, прыгать, летать , плавать, стрелять и ездить на инопланетном цыпленке? Наконец-то программисты перестали полагаться просто на аппаратные возможности PlayStation и представили миру игру, которая визуально более походит на подобные произведения для 64-битной Nintendo 64. Безусловно, чтобы достичь такого результата пришлось кое-чем пожертвовать. Игра практически лишена текстур, но это не мешает ей стоять на самом высоком уровне технического исполнения. А все привычные уже спецэффекты все так же сияют, как и раньше, несмотря на тот факт, что игра идет на высоком разрешении. Очень приятно смотреть на работу освещения. Программисты не пожалели времени и сил на то, чтобы сделать его как можно более правдоподобным. И пусть с точки зрения игрового процесса ничего нового в ней нет, **Blasto** безусловно суждено сыграть свою роль в жизни игровой приставки Sony Pla-yStation.







COLONY WARS



Жанр:	**3D-стрелялка**
Издатель:	**Psygnosis**
Выход:	**Конец 1997 года**
Платформы:	**Sony PlayStation, PC**

К непрекращающимся попыткам Голливуда по созданию все новых и новых «Звездных Войн», Psygnosis решил добавить и свои старания. Колониальные войны – игра, погружающая нас в мир будущего, где бушуют сражения за обладание ресурсами, но и заодно отважные представители лиги свободных наций стараются освободить от гнета Империи колониальные миры.

Действие разворачивается в пяти звездных системах и представляет собой насыщенные космические битвы в стиле Wing Commander.

В процессе игры предстоит выполнить около 10 миссий, поделенных на 18 актов. А в зависимости от ваших успехов, вас ждут аж целых шесть различных концовок игры.



Для преодоления сопротивления со стороны вражеских сил у игрока в наличие будет несколько космических кораблей. Таким образом, мы получили бы еще одну обычную космическую 3D стрелялку, если бы не одно «но». Графически этой игре в своем жанре пока нет равных.



Графика в игре настолько завораживает, что порой трудно поверить, что игра была создана для PlayStation. Прекрасно прорисованные корабли, освещенные в реальном времени, умопомрачительные взрывы, потрясающие космические пейзажи, пуски ракет и выстрелы лазеров, а также гибнущие космические исполины на разрешении 512x240 – все это погрузит вас в непередаваемую словами атмосферу космического сражения. С начала и до конца.



PSYBADEK

Жанр:	**Гонки/бродилка**
Издатель:	**Psygnosis**
Выход:	**Конец 1997 года**
Платформы:	**Sony PlayStation, PC**

Команда разработчиков из Psygnosis, известная своими футуристическими гонками Wipeout, произведшими революцию в своем жанре, бросила свои таланты на новую игру под рабочим названием **Psybadek.**

Сюжет игры крутится вокруг компании







подростков, развлекающихся сноубордингом. Все персонажи игры одеты в стиле skatepunk и напоминают классических персонажей японской мультипликации.

Как вы уже догадались, игра представляет собой некоторое подобие гонок на сноубордах, но с элементами трехмерной платформенной бродилки. Каждый из выбранных персонажей обладает своей техникой езды и рядом только ему доступных уровней. Чтобы разнообразить все действо, создатели Wipeout по старой памяти решили добавить различные power up'ы и другие безделушки – магнитные мины, бумеранги, снежки и даже боссов в конце уровней. А полная свобода перемещения персонажей по пяти игровым зонам, поделенным на 10 районов, должно, по идее авторов, еще более обострить интерес к игре.

Кроме великолепно выполненных уровней, стоит отметить качественную анимацию персонажей и, конечно, много хорошей музыки.



Таким образом, к новому году мы получим еще одну великолепную игру от Psygnosis, обладающую полным спектром достоинств, таких как оригинальность сюжета, классная графика и интересный игровой процесс, обычно предлагаемых данной компанией. Обладатели PlayStation, обратите внимание, быть может, на ваших глазах рождается новый хит.







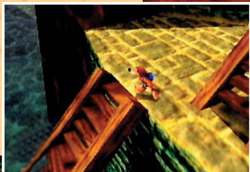


Banjo-Kazooie

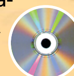
Жанр: 3D-Action
Издатель: Nintendo
Выход: Ноябрь 1997 года

Несколько лет назад, на самом пике 16-ти битной эры, английская команда разработчиков Rare совместно с Nintendo поразила мир своей потрясающей игрой Donkey Kong Country. И хотя с высоты нашего времени уже понятно, что вся «революция» той игры была лишь в области графического исполнения и затраченных на ее разработку денег, тем не менее, игра была очень достойной, и Rare подтвердила свой статус одной из самых уважаемых компаний в индустрии. И вот, уже в наше 64-битное время практически те же люди решили вновь представить миру подобное творение, немного переработав игровые возможности Марио 64 на новый лад. И вновь игра возможно будет встречена на ура. Причин тому несколько. Во-первых, со времен Марио графическая сторона игры претерпела пусть и не такие гигантские, но изменения. **Banjo-Kazooie** своими красочными трехмерными мирами может разрушить миф о том, что игра на картридже не может быть такой же детализированной, как на вмещающем значительно больше информации компакт диске. Во-вторых, теперь, как и в Donkey Kong Country, вам придется управлять сразу двумя персонажами игры одновременно, поочередно меняя их для достижения различных результатов. Медведь **Banjo,** как и следовало ожидать, будет выполнять свою работу на земле, а птичка Kazooie – в воздухе. А вместе они могут исполнить более 20 различных трюков. Тем не менее, из того что было показано на E3, можно сделать вывод, что если ничего в игре не изменится, то ее смело можно будет назвать Марио 64,5. Но в конце концов, у **Banjo-Kazooie** есть шанс стать по крайней мере самым достойным клоном наверное самой лучшей игры на приставках. А это, согласитесь, тоже достижение.









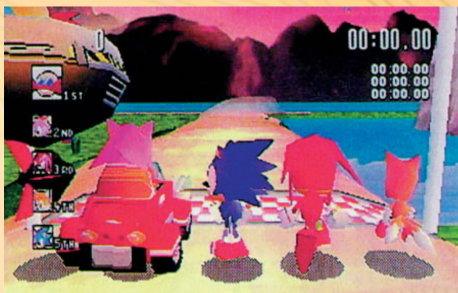


SONIC R

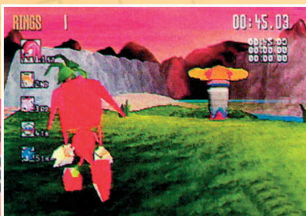
Жанр: Гонки
Издатель: Sega
Выход: Ноябрь 1997 года
Платформа: Sega Saturn

С момента появления в продаже 32-битной приставки от Sega все задались закономерным вопросом: когда же наконец выйдет 32-битный Соник? И хотя **Sonic R** нельзя назвать настоящим продолжением серии 16-ти битных игр, главный герой и его друзья в этой игре как обычно будут бегать на огромной скорости, но теперь уже участвуя в настоящей гонке, аналогов которой, по большому счету, нет. Используя великолепную трехмерную технологию, разработанную для Sonic Jam и адаптировав ее к новому жанру, создатель Соника Yuji Naka совместно с европейскими разработчиками из Traveller's Tales готов вновь порадовать игроков всех возрастов.
Сам продюсер этой игры описывает свое новое творение так: «Соник бежит, Майлз прыгает, доктор Роботник им всем мешает… Мне захотелось создать веселое соревнование, которое происходит в красочном несерьезном мире. А так как над игрой работают как японцы, так и европейцы, **Sonic R** будет несколько отличаться от обычного Соника благодаря объединению усилий людей из разных точек планеты. На самих трассах игроки смогут найти различные препятствия, знакомые и незнакомые по прежним Соникам. Самый интересный момент игры заключается в том, что игроки могут бегать и ездить по трассе, а могут ее и проигнорировать и бежать свободно по трехмерному миру. Кроме самой гонки, вы сможете спокойно исследовать каждый из миров и найти там множество различных предметов и даже тайных героев. Цель игры остается прежней – добежать как можно быстрей до финиша, но также становится возможным осмотреться по сторонам и получить удовольствие от открытия секретов и нахождения различных призов».

Не знаю как вам, но для многих игроков Соник и бешеная скорость уже стали давно синонимами, а в том, что эта игра будет настоящим хитом, можно не сомневаться.













СЕКРЕТЫ & КОДЫ

SONY PlayStation

Tobal 2

Для того, чтобы изменить размер героев, во время выбора персонажа зажмите **L2** и **R2.** Во время игры, нажав **L2,** вы уменьшите персонаж, а **R2** – увеличите.
Для того, чтобы изменить одежду бойца, нажмите **вверх+треугольник,** когда будете его выбирать.
Вы можете заставить вашего героя танцевать после победы. Для этого нужно зажать диагональ вверх и **L2** сразу после завершения матча.

Так как эта великолепная игра будет доступна игрокам только в японском варианте, мы решили перевести всевозможные меню на русский язык.

Управление:

L1 – Прыжок
L2 – Прыжок
R1 – Блок
R2 – Блок
Треугольник – Верхняя атака
Круг – Не используется
X – Нижняя атака
Квадрат – Средняя атака
START – Пауза
SELECT + START + L1 + L2 + R1 + R2 – Сброс игры.

Главное меню:

1) Турнир
2) Режим двух игроков
3) Режим QUEST
4) Тренировка
5) Опции

Меню тренировки.

Игрок — Джойстик 1 / Джойстик 2 / CPU / Защита в приседании / защита / защита против одного удара / вниз / прыжок / верхняя атака / средняя атака / нижняя атака.
Компьютер – Джойстик 1 / Джойстик 2 / CPU / Защита в приседании / защита / защита против одного удара / вниз / прыжок / верхняя атака / средняя атака / нижняя атака.
Демонстрация нажатых клавиш - Вкл / Выкл / Специальное
Статистика – Вкл / Выкл.
Скорость – (вы можете изменить скорость смены кадров) замедленное движение.
Цвет костюма – Используя палитру 'RGB', вы можете поменять цвет костюма.
Демонстрация бросков
Выбор нового бойца
Выход к главному меню

Меню опций:

1) Установки в игре
2) Расклад клавиатуры
3) Карта памяти
4) Повтор
5) Изменение экрана
6) Просмотр видеозаставок
7) Аналоговый джойстик
8) Вернуться в главное меню

1) Установки в игре:
Уровень сложности
Количество раундов
Продолжительность раунда
Первоначальное здоровье
Звук – STEREO / MONO
Выход

2) Расклад клавиатуры

3) Карта памяти
Автоматическая запись – Вкл / Выкл
Запись
Загрузка
Выход

4) Повтор
Повтор после победы – Вкл / Выкл
Включить запись лучших результатов – Вкл / Выкл
Таблица рекордов

5)Изменение экрана
«SELECT» сбрасывает на начальное состояние
Крестовина подгоняет изображение под экран
«START» – Выход и запись

6) Видеозаставки (Слева - направо)
Руководство по тренировке
Вступление
Еще одно вступление
Вступление режима Quest

7) Аналоговый джойстик

8) Вернуться в главное меню

Меню режима QUEST

Управление:
Вверх – бег
R1 – Стоп
R1 + влево или вправо – поворот
R1 + Вниз вниз – разворот 180 градусов
L1 + вверх – Залезть
Крестовина – двигаться
R1 + круг – взять предмет
R1 + квадрат – использовать или сьесть предмет
R1 + треугольник – бросить предмет
R1 + X – положить предмет
R1 + круг (пока предмет у вас в руках) – положить предмет в сумку (максимум 8 предметов)
SELECT + круг – открыть окна
SELECT + X – закрыть окна
L2 – включает или выключает советы по прохождению.

Меню:
Просмотр / Использование предметов
Сон
Выход

Таблица накопленного игроком опыта:
(сверху-вниз, слева-направо)
Голова
Левая рука
Левая нога
Бросок

Тело
Правая рука
Правая нога
Защита
Камни
Выносливость – 0=слабая 100=сильная
Деньги
Время прохождения.

Dynasty Warriors

Секретные герои:

Cao Cao

Пройдите игру за всех героев кроме **Guan Yu, Zhao Yun** и **Zhang Fei.**



Lu Bu

Пройдите игру всеми персонажами включая **Zhuge Liang** и **Cao Cao.**

Nobunaga

После получения **Cao Cao,** вернитесь на экран заставки и введите **вниз, вниз, вправо, вверх, О, треугольник, R1, R2.** Если вы все ввели правильно, то услышите звон мечей.

Sun Shang Xiang

На экране заставки введите **влево, влево, вверх, вниз, треугольник, квадрат, L1, R1** – Если вы все ввели правильно, то услышите звон мечей.

Zhuge Liang

Пройдите игру за **Guan Yu, Zhao Yun и Zhang Fei.**

Nanotek Warrior

Усовершенствованное оружие.

На экране ввода паролей введите:



X, квадрат, треугольник, О, квадрат, О, X, треугольник, X.

Perfect Weapon

Невидимость:

Нажмите на **паузу,** зажмите **Круг+квадрат+ вправо,** отпустите и затем нажмите **Влево+ R1 + R2.**
Если вы все сделали верно, услышите звук.

Коды уровней.

Введите следующие коды в окне ввода паролей.



Начало уровней:

Ice Moon: **X, квадрат, X, квадрат, квадрат, О, квадрат, О**.
Garden Moon: **О, X, X, треугольник, О, О, X, треугольник.**
Forest Moon: **О, треугольник, квадрат, О, квадрат, квадрат, треугольник, треугольник.**
Desert Moon: **О, X, X, X, треугольник, О, треугольник, треугольник.**
Proteus Moon: **X, X, квадрат, X, квадрат, квадрат, треугольник, О.**

Босс:

Ice Moon: **треугольник, треугольник, X, квадрат, треугольник, треугольник, X, О.**
Garden Moon: **О, О, X, квадрат, X, X, О, треугольник.**
Forest Moon: **треугольник, О, X, X, треугольник, квадрат, треугольник, треугольник.**
Desert Moon: **О, X, О, О, квадрат, О, X, квадрат.**
Proteus Moon: **квадрат, О, X, X, квадрат, квадрат, квадрат, треугольник.**

Adidas Power Soccer

Комментатор – женщина

Для начала выберите режим **Arcade** и начните **Friendly Match.** Затем нажмите на паузу и выберите **Commentary.** Затем нажмите **квадрат** и **О.** Выберите опцию **FEM.**

Супер – команда

На экране **Player Select** нажмите одновременно **L2+R2+квадрат+X**. Проделайте это несколько раз, пока имя команды не изменится на **Dream Team.**

Time Crisis

Подключите второй джойстик и положите его на пол. Теперь, вместо того, чтобы нажимать на красную кнопку пистолета для передышки, просто нажмите ногой на нужную кнопку джойстика, как на игровом автомате. Этот трюк особенно хорошо работает с большими джойстиками для драк, а также на руле с педалями.

Runabout

Коды

SIR-NSR: легкий уровень
GTR-BUS: средний
DAM-LIM: сложный

Различные машины

Для получения **GTS** закончите легкий уровень с более 1,000,000 очков.
Для **ELS,** закончите средний уровень с более 2,500,000 очков.
Для **360,** закончите сложный уровень с более 2,500,000 очков.
Для **FD7,** закончите легкий уровень за 4 минуты.
Для **GT1,** закончите средний уровень за 4 минуты.
Для **TAC,** закончите сложный уровень за 4 минуты.



СЕКРЕТЫ & КОДЫ

SEGA SATURN

Shining The Holy Ark

Восьмой персонаж игры



После посещения всех пещер, победы над всеми боссами и т.д. у вас в команде должно быть семь человек. Но есть еще и восьмой. Для этого, вернитесь в город **Desire** и идите до самого его конца. Когда вы дойдете до стены перед хижиной мэра, поверните направо. Вы увидите дерево, которого ранее там не было. Обойдите вокруг него и, если повезет, к вам присоединится еще один персонаж.

Solar Eclipse

Щит

Нажмите на **паузу** и выберите вид сзади корабля. Одновременно с этим введите: **вправо, вниз, вниз, влево, вниз, вправо, А, С, вверх, влево и А.**

Невидимость

Нажмите на **паузу** и введите: **вправо, вниз, вниз, влево, вправо, А, старт, С, А, влево.**

Режим Ралли

Нажмите на **паузу** и выберите вид сзади корабля. Одновременно с этим введите: **вправо, вниз, влево, вправо, А, влево, влево, Y.**

Когда вы вернетесь в игру, вы сможете останавливаться, нажав на тормоз, а ускорение теперь работает намного быстрее.

Дополнительные продолжения

С помощью второго джойстика нажмите **А, С и Start** при загрузке игры, когда на экране появится логотип **SEGA:**

Подводный уровень:

Убейте как можно быстрее первого босса, и вас выбросит на подводный уровень.

Секретный уровень:

Чтобы попасть на секретный уровень, где вашими врагами будут головы разработчиков, нажмите в любое время на паузу и введите: **вправо, вниз, вниз, влево, С, вправо, А, Z, Y.**



Worms

Дополнительное оружие

Нажмите **C+Z 10** раз на экране оружия в меню опций. Будьте уверены, что курсор не направлен на **Option** или **Exit.** Теперь у вас имеются **Banana Bombs, Sheep и Miniguns.**

Independence Day

Секретное меню

Войдите в меню паролей и введите имя игрока **«GO POSTAL».** Вернитесь на экран выбора игры и быстро введите: **влево, вправо, вверх, вниз, X, Z, Y.** Вас должно выбросить в секретное меню, где вы можете включить несколько полезных опций.

Fast Reload позволяет быстро стрелять ракетами.

Damage Bonus позволяет уничтожать врагов с одного выстрела.

Weapons дает бесконечное оружие.



Если вы введете имя **«GODZILLA»** и проделаете все то же самое, то вас выбросит в другое меню, где, включив опцию **KILL CIV,** можно уничтожать гражданские объекты, а опцию **KILL WING** – сбивать своих напарников.

Выбор уровня

Проделайте то же самое, но введя имя **«FOX ROX».** Вас выбросит в меню выбора города.

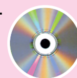
Третье секретное меню

Теперь введите имя **«TOURIST».** Проделав то же самое, вас выбросит в третье секретное меню.

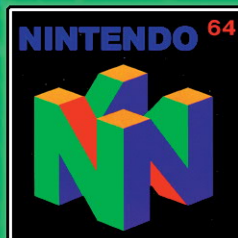
Здесь вы также можете выбрать уровень **(CITY),** убрать с уровней всех пришельцев **(TOURIST),** управлять камерой с помощью крестовины **(DEMO CAM)** и убрать лимит по времени **(NO TIME).**

Выбор самолета

Введите имя **«MR HAPPY»** и, проделав все как и прежде, вас выбросит в меню, где можно выбрать любой самолет.



СЕКРЕТЫ & КОДЫ



Для всех секретов:
ЛС – Левая кнопка С
ПС – Правая кнопка С
НС – Нижняя кнопка С
ВС – Верхняя кнопка С

Hexen N64

Во время игры нажмите на паузу. Теперь введите **ВС,НС,ЛС,ПС.**
Теперь, если все введено успешно, на экране появится слово **«Cheat».**
Выберите новую опцию и с помощью ввода различных кодов можно добиться различных результатов.



ЛС, ПС, НС = Режим God
ВС 20 раз, НС = Clipping
ЛС, ЛС, ПС, ПС, НС, ВС = Visit
НС, ВС, ЛС, ЛС = Butcher
ЛС, ВС, НС, НС = Здоровье
НС, ВС, ЛС, ПС = Все ключи
ВС, ПС, НС, ВС = Все артефакты
ПС, ВС, НС, НС = Все оружие
ВС, ЛС три раза, ПС, НС два раза = Все секретные предметы.

Dark Rift

Концовки за всех героев

Все коды должны быть введены на экране с надписью **«press start».**



Aaron: **вверх, ЛС, R, вправо, вниз, R, R, ЛС.**
Demonica: **вверх, ЛС, R, вправо, вниз, R, R, ВС.**
Demitron: **вверх, ЛС, R, вправо, вниз, L, L, НС.**
Eve: **вверх, ЛС, R, вправо, вниз, R, R, ПС.**
Gore: **вверх, ЛС, R, вправо, вниз, R, R, НС.**
Morphix: **вверх, ЛС, R, вправо, вниз, R, R, B.**
Nikki: **вверх, ЛС, R, вправо, вниз, R, R, A.**
Scarlet: **вверх, ЛС, R, вправо, вниз, L, L, ЛС.**
Sonork: **вверх, ЛС, R, вправо, вниз, L, L, ВС.**
Zenmuron: **вверх, ЛС, R, вправо, вниз, L, L, ПС.**

Играть за боссов
Все коды должны быть введены на экране с надписью **«press start».**



Sonork: **L, R, ВС, НС, ЛС, Вправо.**
Demitron and Sonork: **A, B, R, L, НС, ВС.**

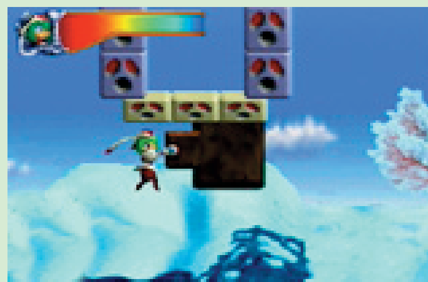
Yuke Yuke Troublemakers (Mischieve Makers)

Все основные движения

Marina
Захват **(кнопка B).**
Отпустить **(кнопка B).**
Бросок **(направление движения+ кнопка B).**
SHAKE OFF **(После захвата нажмите два раза вниз).**
Прыжок **(кнопка A).**
Приседание **(вниз).**



Бег **(нажмите влево или вправо а затем кнопку С).**
Парить в воздухе **(в воздухе нажмите вверх, а затем кнопку С).**
Подножка **(вниз + A).**
Прыжок после подножки **(вниз + быстро нажмите 2 раза на A).**
Подкат **(вниз, затем быстро С).**



CHAPPY
Удар рукой **(кнопка B – нажмите 3 раза для получения комбы).**
Прыжок **(кнопка A - нажмите 3 раза для тройного прыжка)**
Защита **(вниз).**
Подножка **(вниз+ A)**
Бег **(два раза вперед или назад).**
DANGLE **(прыжок + вверх).**
Супер апперкот **(вверх + B).**



Владимир ПРЫГИН (PnArdy)

Скучные будни Хозяина Подземелья

DUNGEON KEEPER™ Часть II

*Существенно: любителей **SVGA mode** может оттолкнуть установленный по умолчанию в игре режим **320x200**, причем нигде в опциях **SVGA** поставить не представляется возможным. В руководстве на эту тему есть еле заметное указание. Для переключения **VGA/SVGA** необходимо использовать комбинацию **Alt-R**.*

Введение

*На этот раз выдумщики из Bullfrog забросили вас в страну запущенных подземелий. Речь идет не о культовом отключении теплой воды летом у вас и у ваших соседей в связи с профилактикой магистрального трубопровода, а об оригинальной real-time стратегии, преподносимой мэтрами из **Bullfrog**, с модным нынче полноценным **3D-action** (игра в игре, возможность играть от первого лица за любого их персонажей). Правда, все персонажи выполнены в «спрайтах», а не в **3D**-полигонах, как, к примеру, в **Quake**, но это ничуть не убавляет реалистичности. Юмор в игре встречается и тут и там, органично вплетенный в действия персонажей, их насущные потребности, издаваемые ими звуки, но к хорошему привыкаешь быстро. Игре предшествует очень грамотно сделанная анимационная **3D**-заставка с хорошей музычкой. Другими новшествами являются возможность произвольного расположения камеры (с зумом), интуитивный **GUI** с «закладками», автоматическое выполнение всеми персонажами своих непосредственных функций даже без вашего вмешательства, специальный **Computer Assistant** для выбора типа вашего поведения (агрессивный, только строить и др.), моментальное перемещение персонажей в любую точку игрового поля, **real-time** подсказки.*

*Итак, о самой игре. Перед вами абсолютно трехмерное игровое поле с видом в изометрии (камеру, как уже говорилось, можно вращать как угодно в одной плоскости и зумить), с **real-time** освещением и тенями (количество теней от персонажей можно варьировать — для увеличения скорости), напоминающее темный лабиринт (высоту стен также можно регулировать). Вы играете в качестве некоего Хранителя Подземелья, стоящего над всеми существами в подземелье на стороне сил Зла. Можно планировать свое подземелье, строить его, управлять населяющими его существами, разорять вражеские подземелья, - в общем, все это напоминает кукольный театр с марионетками, которые живут своей жизнью, пока вы не вмешаетесь. Игра проста и сложна одновременно. Через Порталы вы заманиваете в свое подземелье всякую нечисть, предоставляя специфический для каждого типа нечисти тип комнаты, жалованье, пищу. Вы также должны следить за тем, чтобы мораль твари не упала, и она, расстроившись, не ушла бы обратно в Портал. Все это выглядит довольно капризно, но при достаточном количестве добытых ресурсов (золото, минералы) это даже интересно. Когда вы попадаете в очередное подземелье, вашей целью становится развитие своего подземелья, захват вражеских, приобретение союзников и наемников и, наконец, окончательная победа над Королем страны, правящим на поверхности. Этой цели служат различные строения вашего подземелья, ловушки, двери, заклинания, различные секретные приемы. Для гурманов имеются тюрьмы и камеры пыток. Вам понадобятся вся ваша острота ума, мудрость, коварство и хитрость для того, чтобы превзойти противников.*

Библиотечка начинающего дьявола (конспект)

Ловушки, двери (ТАБЛИЦА №1)

Все ловушки и двери являются штучным товаром, который изготавливают в мастерской. Можно использовать только то его количество, которое реально сделано и имеется на данный момент. Устанавливать ловушки и двери можно только на своей территории. Они являются прекрасным средством защиты от непрошеных гостей. Двери устанавливаются щелчком мыши только в коридорах с укрепленными стенами шириной в одно поле подземелья. Ваши твари проходят через ваши двери, пока вы не запрете дверь левым щелчком. Ловушки доставляются к месту расположения бесами из мастерской. После некоторого количества раз срабатывания ловушка должна быть заменена на новую. Бесы делают это самостоятельно. Если беса убьют, ловушка останется лежать на земле, пока кто-нибудь ее не подберет. Сами ловушки ничего не стоят, но вы платите тварям, их производящим.

Комнаты подземелья

(ТАБЛИЦА №2)

Центром подземелья на каждом уровне является его Сердце. Если ваше Сердце уничтожат - вы проиграли. Для полного разгрома противника нужно уничтожить его Сердце. Связью с внешним миром служат Порталы. Через них в подземелье попадают твари-наемники. Порталы и Сердце построить нельзя.

Комнаты, которые можно построить, приведены в таблице в порядке расположения на панели пиктограмм комнат.

Тип	Функция	Комментарий	Min площадь мастерской для изготовления	Количество срабатываний
1. Boulder trap (Каменюк)	круглый каменюк, катится на врага и хочет задавить. Через некоторое время саморазрушается	Срабатывает, когда враг находится в пределах видимости. От стен отскакивает произвольно, но на пути ему лучше не попадаться. Можно самому столкнуть каменюк и управлять им во время движения	17	1
2. Alert trap (Сигнализация)	поднимает тревогу, все ваши твари собираются в определенном месте	При срабатывании накладывается заклятье “К оружию!”	1	12
3. Poison gas (Отравляющий газ)	облако ядовитого газа, вредит здоровью всех, кто находится поблизости	Действует подобно иприту, зарину, V-газам и другим ОВ, известным вам еще со школы, с уроков начальной военной подготовки	10	5
4. Lightning trap (Молния)	вызывает удар молнии таким же названием	Аналогична действию заклятья с	13	12
5. Излучение	вызывает излучение разрушительной энергии во всех направлениях	Не опасна для своих. Не заменяется бесами на новую	21	3
6. Lava trap (Лава)	превращает поле под ногами вражеской твари в поле с лавой	Имеем горячее жаркое из вражеской твари. Летальна на 100%. Опасна для своих в том числе.	17	1
7. Wooden door (Деревянная дверь)	дверь как дверь	Очень непрочная, легко вышибается врагами и каменюком	10	нет огранич.
8. Braced door (Укрепленная дверь)	обычная укрепленная дверь	Прочнее деревянной, но не на много	13	нет огранич.
9. Iron door (Железная дверь)	прочная дверь	Напоминает двери в некоторых московских квартирах. Для взлома, равно как и для изготовления, требуется уйма времени	17	нет огранич.
10. Магическая (Магическая дверь)	прочнее некуда Разрушается только заклятьями: огненными шарами и молниями	Взломать вручную невозможно.	21	нет огранич.

Таблица №1

Таблица №2

Тип	Функция	Комментарий	Стоимость 1 поля
1. Treasure room (Сокровищница) <T>	здесь хранятся все ваши ресурсы (их денежный эквивалент)	Золото можно брать прямо мышкой в любом месте и складывать в Сокровищницу	50
2. Lair (Логово) <Shft>+<L>	спальня для всех ваших тварей	Всем тварям должно хватать места, иначе они расстроятся. Если перенести тварь в логово, она там поселится	100
3. Hatchery (Инкубатор) <Shft>+<H>	нежные Цыплята - пища для всех тварей подземелья безмозглым Цыпленком	Можно перенести тварь в Инкубатор и она полакомится	150
4. Library (Библиотека) <L>	исследовательский центр: здесь разрабатываются заклятья, ловушки и двери	Тварь, помещенная в библиотеку, сразу приступает к работе. Чем больше тварей и эффективней комната, тем быстрее идет работа	200
5. Training room (Тренировочный зал) <Shft>+<T>	здесь твари повышают свой опыт, что очень важно в бою	Тварь, помещенная в зал, сразу приступает к тренировке Максимальный опыт - 10	150
6. Bridge (Мост) <Shft>+<B>	служит средством переправы через воду и лаву	Облегчает перемещение по воде	30
7. Guard post (Караульный пост) <Shft>+<G>	тварь постоянно стоит на карауле и охраняет пост	Тварь, помещенная на пост, сразу приступает к боевому дежурству	50
8. Workshop (Мастерская) <W>	штучное изготовление обьектов, если разработаны их технологии	Скорость изготовления зависит от эффективности комнаты и количества тварей в ней	200
9. Barracks (Бараки) <B>	здесь можно сгруппировать твари, а затем, управляя одной из них, повести всю группу по подземелью	Нужно поместить нужных тварей в бараки. Они там останутся до тех пор, пока вы не вселитесь в одну из них и не поведете их	150
10. Prison (Тюрьма) <Shft>+<P>	здесь содержатся ваши разгильдяи и пленники Побеги возможны, если соседняя клетка - врага, либо если тюрьма стала переполненным СИЗО	Чтобы брать врагов в плен нужно активировать кнопку Imprison на информационной панели. Заключенные не могут есть сами, их надо кормить "с ручки", иначе они умрут, причем гуманоиды при этом станут скелетами и будут служить вам	300
11. Torture chamber (Камера пыток) <Alt>+<T>	здесь пытают разгильдяев и пленников. Можно до смерти, хозяин - барин	Ваши существа того же типа, что и пытаемое, начинают работать быстрее на 25%. Пленник может перейти на вашу сторону либо выдать расположение вражеского подземелья	350
12. Temple (Храм) прав.<Ctrl>+<T>	прибежище угнетенных и обездоленных. Исцеляет больных, повышает мораль	Можно приносить в жертву тварей на алтарь для услады богов. Если жертва была неугодна - ожидайте скорого возмездия. Если тварь была превращена в тощего Цыпленка, колдовство разрушится.	300
13. Graveyard (Кладбище) <G>	склад мертвецов	Если ваши твари постоянно натыкаются на трупы в других местах, они расстраиваются.	300
14. Scavenger room (Рекрут-центр) <S>	вербовка и промывка мозгов врагам. В результате, тварь переходит на вашу сторону. Также привлекает новых тварей из Портала	Если тварь некоторого типа поместить в эту комнату, то следующую тварь этого типа будет легче привлечь из Портала. Твари после тюрем и храмов некоторое время вербостойки.	750

Таблица №3

Тип	Функция	Комментарий	Базовая стоимость
1. Possess monster (Вселение в тварь бесхребетную) <Shft>+Left Mouse	инициирует 3D-Action mode	Каждое существо видит мир по разному. Можно копать, сражаться. Управление, выбор оружия - Doom-подобные, но поворачивать можно только мышью	0
2. Summon imp (Создание Беса)	создает новых тварей - бесов-работников	Цена каждой следующей твари выше. Работает только на вашей территории	растет с увеличением числа уже имеющихся бесов и наоборот
3. Sight of evil (Око Зла)	позволяет на время увидеть скрытую область карты	Полезно для наблюдения за врагом в сочетании с другими заклятьями, например, насыланием болезни	50
4. Speed monster (Расторопность)	заставляет тварь на время пошевеливаться быстрее	Действует на любой род деятельности	100
5. Emergency (Аврал)	все твари начинают быстрее суетиться	Стоимость зависит от числа тварей. Требует много денег	растет с увеличением числа уже имеющихся тварей и наоборот
6. Call to arms! (К оружию!)	все твари спешат в указанную точку на битву	На вашей территории бесплатно. В противном случае - нет. Действует только в пределах некоторого радиуса. Гораздо эффективнее просто подхватить нужных тварей и поместить их в нужную точку (к тому же, гарантированно бесплатно). Отключается двойным левым щелчком на пиктограмме	5/сек. на территории врага
7. Conceal creature (Невидимость)	невидимость твари, пока она не вступит в бой.	Полезно для разведки территории врагов. Призраки чуют невидимых тварей	100
8. Hold audience (Общий сбор)	все твари бегут на защиту Сердца вашего подземелья	Полезно, когда надо срочно отбить атаку на Сердце.	1000
9. Heal (Исцеление)	real-time лечение тварей в бою	Можно лечить твари удаленно, прямо на выпадающем меню битв	300
10. Lightning (Молния)	испепеляет врага, отнимая некоторую часть его здоровья	Своим вреда не наносит, как бы близко ни ударил разряд	600
11. Protect monster (Защита)	уменьшает ущерб, который тварь может получить в бою	Полезно перед началом битвы принять по 100 грамм	100
12. Chicken (Оцыплячивание)	превращает на время тварь в хилого цыпленка	Действует как на своих, так и на врагов. Колдовство снимается в храме. Но по дороге туда тварь рискует быть съеденной. Враг-цыпленок не может причинить вам вреда, но он все так же здоров и убить его трудно	1200
13. Cave in (Обвал	вызывает обвал на участке карты, стены рушатся	Обвал наносит ущерб существам, попавшим под него. В ряде случаев обвалом можно засыпать воду и лаву	1000
14. Disease (Болезнь)	заражает врага чумой и делает его заразным для всех тварей на своем пути	Тварь медленно умирает. Чудесно. Создатели игры несомненно пытались учесть возможные патологии играющих	7000
15. Armaggedon (Армагеддон)	последний и решающий бой у вашего Сердца всех тварей в подземелье	Надо быть уверенным на 100% в своем превосходстве, т. к. вмешиваться в ход боя будет нельзя	60000
16. Destroy wall (Разрушение стен)	превращает укрепленные вражеские стены в простую землю	Если стены укреплены (не путать с непроходимыми стенами), то прорыть их нельзя. Прорыть можно простую землю	10000







Заклятья (ТАБЛИЦА №3)

Заклятья можно накладывать на участок подземелья или на тварь. Мощность заклятья увеличивается при удерживании левой клавиши мыши (не бесплатно, разумеется). Если заклятье накладывается на область подземелья, то оно распространяется на всех тварей в радиусе его действия. Большинство заклятий можно отменить правой клавишей мыши, либо щелчком левой клавиши на пиктограмме заклятья на панели заклятий.

Примерная последовательность действий во время игры

В самом начале прикиньте, где находится ближайшая золотая жила и Порталы. Прорубаясь к золоту, постройте Сокровищницу, Логово, Инкубатор. Затем ройте тоннель к Порталу и стройте рядом с ним Тренировочный зал, Логово и Сокровищницу. Не скупитесь на Тренировочный зал - он приманивает воинов, а чем больше тварей будет тренироваться, тем сильнее станет ваше подземелье. Далее строится большая библиотека. Чем больше будет библиотека, тем быстрее будут разрабатываться новые типы зданий и заклинаний. Когда в ней разработают мост, расширьте свои владения, перекинув мосты через воду и лаву. Следующий шаг - построение большой мастерской. Ловушки и двери будут разрабатываться быстрее. Следите за тем, чтобы ваши твари были довольны, не конфликтовали. Подгоняйте импов, ищите месторождения минералов, они - бесконечный источник ресурсов. Далее, когда будут открыты тюрьма и форпост, постройте несколько форпостов на границах своего королевства. Теперь провинившихся тварей можно наказывать. Камеры пыток также сослужат вам добрую службу. Постройте бараки, если хотите возглавить отряд бойцов и на личном примере показать им, как надо крошить врагов. Укрепляйте оборону подземелья. Стройте ловушки, двери, чтобы было куда отступать в крайнем случае. Храмы помогут в лечении тварей, а также вы получите некоторые ощутимые выгоды от жертвоприношений. Возможно, придется разделить подземелье на несколько отдельных автономных секций - так легче будет управлять большим количеством тварей, некоторые из которых питают антипатию к другим и требуют изоляции. Всегда должна быть где-нибудь комнатка с закрытой дверью - временное прибежище для импов во время боя.

Кладбище будет поставлять вам вампиров, а рекрут-центр увеличит вероятность появления в Портале нужных вам существ. Ищите спрятанные на карте секреты и неустанно тренируйте тварей. После победы над соседними подземельями и странствующими гуманоидами вам предстоит схватка с Королем.

Основные тактические приемы игры

Золото на карте можно брать рукой (до 8 кучек) и переносить сразу в Сокровищницу. Из одной сокровищницы можно перетаскивать золото в другую, более безопасную.

При строительстве комнаты обращайте внимание на ее эффективность, которая зависит от формы комнаты. Чем больше и прямоугольнее комната, тем она эффективнее, о чем вы узнаете из статус-баров на флаге (сверху-вниз: целостность, заполнение, эффективность). Если часть комнаты захвачена врагом, ее целостность упадет. Заполнение показывает, насколько она заполнена, а эффективность ускоряет работы, производимые в комнате. Минимальный размер эффективной комнаты - 3x3 поля.

Для того, чтобы импы работали быстрее, хватайте их в руку (до 8) и сами переносите к тому месту на карте, где выделена земля под тоннель, шлепайте их.

Шлепать можно любую тварь, например, магов, чтобы пошевеливались с новейшими разработками, правда, не стоит давать твари больше 2 шлепков за раз. Кроме того, не всем тварям это нравится, и некоторые будут злиться. Импы будут двигаться тем быстрее, чем выше их опыт, а достигнув опыта 10, они просто будут телепортироваться.

Во время битвы тварей можно лечить заклинанием лечения дистанционно на выпадающей панели битв, щелкая на мордочки тварей. Если при этом нужно срочно оказаться в эпицентре битвы - просто кликните правой клавишей на мордочке одного из своих участников.

Уровень опыта сразу нескольких тварей можно посмотреть через лупу на развернутой карте.

Ловушкой типа каменюк можно управлять, шлепая по бульнику во время его движения. Так можно передавить любых вражеских персонажей.

Многих тварей, например, Желчных демонов, будет сильнее привлекать Сокровищница, Логово и Тренажерный зал, расположенные вплотную к Порталу.

Когда построите Храм, принесите в жертву столько импов, сколько понадобится для уменьшения цены за нового импа до 150 (каждый пожертвованный имп уменьшает текущую стоимость на 300). После этого вы получите сообщение от богов о том, что они довольны и цена на каждого нового импа останется постоянной и равной 150. Таким образом, вместо 30 пожертвованных импов можно получить их гораздо больше и по фиксированной цене.

Найдите на карте вражеский лабиринт заклятьем Око зла, а затем поджарьте всех его импов, либо напустите на одного из них чуму. Без импов враг будет бессилен. Можно также сделать своего импа невидимым, заразить его чумой и заслать во вражеский лабиринт, вселившись в него и отрезав путь к отступлению. У невидимости есть еще масса применений, например, захват вражеских комнат с последующей конфискацией их содержимого прямо рукой (напоминает засовывание руки по локоть в улей).

Если тварь недовольна своей долей, посыпьте на нее золота - ей сразу станет лучше. Таким же образом можно скормить ей цыпленка, но это менее эффективно.

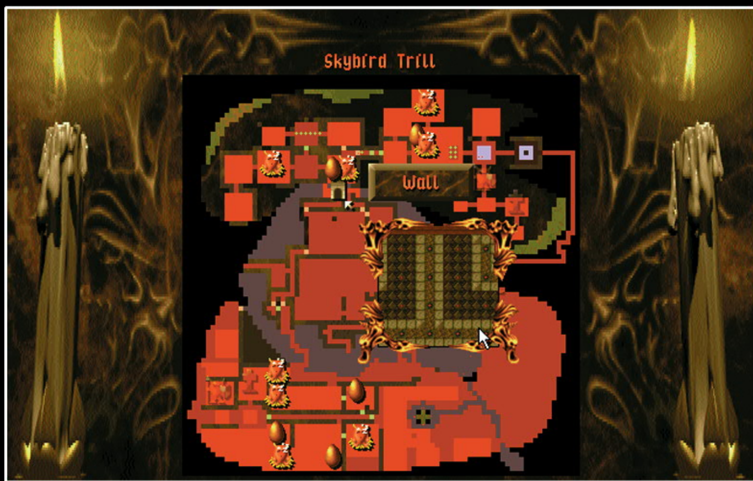
Иногда для того чтобы добраться до вражеского сердца, нужно просто прорыть длинный тоннель в обход и зайти с тыла. Удивительно, но с тыла вражеское подземелье практически не бывает защищено укрепленными стенами (безотказно действует на младших уровнях).

Ловушки и двери ничего не стоят, однако когда у вас мало денег, вы можете продать несколько из имеющихся в запасе - получите за них реальные деньги.

Используйте биледемонов в бою отдельно, так как их основное оружие - ядовитый газ, которым могут надышаться остальные ваши твари, в то время как для желчных демонов это естественная среда обитания.

Физкультурный зал, Столовую и Спальню лучше строить рядом – тогда уставшие и голодные твари, поев и отдохнув, быстрее возвратятся к тренировке. Другим полезным приемом является размещение тренажеров на постоянном пути следования импов - они будут трени-







ровать "на ходу".

Если у вас CD-версия, то, возможно, вы наблюдаете торможение игрушки в SVGA mode, а также большое время загрузки. Игра не предлагает нескольких опций инсталляции (типа Minimal, Medium, Full) и занимает на диске около 60 MB, но об этом можно позаботиться самому - надо скопировать директории \LDATA и \LEVELS на жесткий диск (это еще около 80 MB) и подредактировать соответствующим образом keeper.cfg - должно помочь.

Когда нужно чтобы неприятель непременно попался в ловушку, можно использовать импа как приманку. Возьмите импа и переместите его в зону видимости противника, а когда тот бросится в атаку и будет уже близко, быстро снова возьмите импа и переместите его ближе к ловушке. Проделав эту операцию несколько раз, получите желаемый результат.

Можно добиться быстрой победы над захватчиками на своей территории. Для этого надо зайти в панель тварей и набрать там нужных бойцов (до 8) кликами на их мордочках. Затем надо вручную быстро переместиться <Shift>-Scroll и, занеся руку над непрошенным гостем, опорожнить свой смертоносный груз на его ничего не подозревающую голову. Хорошо использовать в комбинации с заклятьями Молнии и Лечения.

Постройте мост к вражескому берегу, а затем, когда враг побежит к вам по мосту, заразите его чумой и продайте одно поле моста, отрезав свой берег от вражеского.

Очень полезно использовать Молнию, если кто-то из врагов настойчиво ломится в одну из ваших дверей. В этот момент враги неподвижны и более уязвимы.

Когда к вам ломится группа гуманоидов, прокапывая тоннель, используйте заклятье Обвала на ее лидере (обычно это землекоп). Это заставит всю группу шарахаться от каждой стены и даст вам выигрыш во времени.

Если у вас есть тюрьма, то можно брать побежденных врагов в плен при нажатой кнопке Imprison на информационной панели. Это касается и Короля. Если вы взяли в плен Короля, то после окончания уровня вам предложат выбрать одну изощренную пытку из нескольких возможных и пытать Короля. Его предсмертные крики позабавят вас.

Можно легко редактировать файл \DATA\creatures.txt. Например, можно сделать так, чтобы за каждое поле с золотом вы получали не 1024, а 10240.

Рогача-потрошителя надо держать отдельно от всех остальных ваших тварей, чтобы он не причинил им вреда. Его надо либо сажать в тюрьму, либо помещать в полностью автономный участок подземелья с отдельными базовыми комнатами и Храмом, который может соединяться с основной частью запертой дверью. Не забывайте подкладывать в его Сокровищницу золото перед днем зарплаты.

Золотые стены нельзя сделать укрепленными, как земляные. Это будет узким местом вашей комнаты.

Некоторые полезные жертвоприношения:

муха, паук *- дает мага;*
муха, муха *- текущее исследование немедленно завершается;*
жук, жук *- производство текущего обьекта немедленно завершается;*
паук, паук, паук *- дает биледемона;*
дьяволица, биледемон, тролль *- дает рогача-потрошителя;*
биледемон, биледемон *- все твари на время превращаются в цыплят;*
призрак *- все ваши цыплята погибают;*
цыпленок *- все ваши цыплята погибают;*
вампир, вампир *- все ваши твари заражаются чумой;*
паук, жук *- дьяволица*

Уровни

Уровень 1. Eversmile

На этом уровне вы можете построить Сокровищницу, Логово и Инкубатор. Первые твари, с которыми вам придется здесь столкнуться - импы, мухи, жуки.

Доступные заклятья: Вселение в тварь, Создание импа. Действуйте по подсказкам, сваливающимся сверху, и уровень будет легко пройти. Постройте базовые комнаты, захватите Портал. Добывайте золото. Золото на карте отмечено зеленым цветом, Портал - мигающим квадратом. Попробуйте создать несколько импов заклятьем. Когда на вас нападут несколько гуманоидов, вы легко от них отобьетесь. Затем, через некоторое время, появится Король. У вас уже будет достаточно тварей, чтобы, навалившись всей кучей, победить его.

Уровень 2. Cogyton

Здесь появляется Тренажерный зал и, соответственно, чешуйчатые отпрыски. Никаких новых заклятий пока нет. Для начала стройте каждый раз базовый набор комнат. Добывайте золото, копайте вокруг Портала. Тренируйте своих тварей в зале. Подеритесь с несколькими гуманоидами. Они появляются из специальных Порталов для гуманоидов, которые выглядят, как расплывчатые желеобразные зеркала. Разгневанный король также не заставит себя ждать, но куда ему до ваших обученных тварей! Победа будет легкой.

Уровень 3. Waterdream Warm

На этом уровне появляются Библиотека, маги и заклятье Расторопности.

Начало стандартное. Когда у вас будет биб-













лиотека, в нее будут приманиваться маги. Заставьте их попотеть над заклятьем. Когда заклятье будет изобретено, поместите магов в Тренажерный зал. Мухи прекрасно разведают для вас территорию. На этот раз враги пойдут несколькими волнами, но с вашими тварями победить их не составит большого труда.

Уровень 4. Flowerhat

Здесь появляются Мастерская, Мост и тролли. Новые заклятья: Лечение и К оружию! В мастерской можно делать деревянные двери и ловушки с отравляющим газом. На этом уровне вы столкнетесь с вражескими лучниками, так что к этой встрече стоит подготовиться. Обучите магов заклятьям и тренируйте их, а когда вы решите, что достаточно сильны, пойдите и разгромите этих гуманоидов. Для переправы постройте мосты через лаву, войдите во владения врага и расчистите себе путь к его сердцу. По пути придется вышибить несколько дверей.

Уровень 5. Lushmeadow-on-down

На этом уровне разрабатываются форпост и тюрьма. Из новых тварей: билледемон, паук, скелет. Новое заклятье - Око зла. Ваш противник расположился на севере. Здесь главное - добраться до двух островков в омывающей вашу часть суши лаве. Используйте для этого мосты. На островках спрятаны секреты, кроме того, к вам присоединятся билледемоны. Поэкспериментируйте с тюрьмой, затем, когда у вас будет достаточно опытных тварей, идите громить подземелье врага.

Уровень 6. Snuggledell

На шестом уровне появляются Камера пыток, дьяволица и призрак. Из новых заклятий: Молния. Из ловушек: ловушка-Молния. Кроме того уже есть укрепленные двери. В центре карты есть остров с одним входом, на котором полно золота. Кто первым захватит остров - тот и победил. На острове к вам присоединятся несколько дьяволиц. Попытайте кого-нибудь. Дьяволицы будут счастливы. Натренируйте дьяволиц и отправляйтесь громить вражеское подземелье. Дьяволицы будут зажаривать врагов заживо.

Уровень 7. Wighvale

Здесь уже добавляются Бараки и Орки. Новых заклятий и ловушек нет. Не стройте мост через лаву, пока не будете готовы к паре сражений. Враг здесь находится на северо-западе (NW) карты. На карте в уже вырытых коридорах есть парочка секретов, охраняемых ловушками-молниями. Отправьте туда кого-нибудь здорового, чтобы он вызвал огонь на себя, до тех пор, пока ловушка не иссякнет, а затем вылечился бы, иначе придется распрощаться со значительной частью импов. Когда Сердце врага откажет с той стороны, где были ловушки, появится Король. Его будет легко уничтожить несколькими натренированными чешуйчатыми.

Уровень 8. Tickle

На восьмом уровне появляется Храм, заклятья Невидимости и Защиты твари. На карте есть месторождение минералов. Кроме того, можно делать железные двери. Копайте во все стороны, расширяйтесь, но перед тем как раскапывать длинную полоску золота на севере, натренируйте чешуйчатых бойцов. Затем пошлите к тому золоту одного импа. Как только он пророет стену он будет расстрелян мощными энергетическими лучами трех летающих эльфов. Теперь надо как-нибудь заманить эльфов на свою территорию, в тесный коридор, а затем сбросить им на голову свой спецотряд - в ближнем бою их можно уничтожить. Теперь стройте храм. Ваш противник здесь очень силен, отгородитесь от него дверями и ловушками, укрепите стены. Теперь пора пойти на жертвоприношения. Киньте необходимые твари ингредиенты на алтарь в Храме, и получите от богов Рогача-потрошителя. Тренируйте его. Опасайтесь группы варваров и эльфов. На севере есть неисчерпаемые месторождения минералов. Для увеличения скорости их добычи придется тренировать импов. Умножьте вашу армию импов жертвоприношениями, как это описывалось в п.9 (Основные тактические приемы). Где-то на севере есть артефакт телепортации твари на следующий уровень - можно взять с собой самую выносливую из ваших тварей. Если вы разбили группу варваров, больше бояться нечего - идите и завоевывайте Сердце.

Уровень 9. Monnbrush Wood

На этом уровне появляется Кладбище, вампиры и заклятье Общего Сбора. Вы на севере, ваш враг - на юге. Возведите свое подземелье и, когда ваши твари будут достаточно натренированы, идите на юг, прокладывая себе дорогу по мостикам. Разрабатывать золотую жилу в центре не обязательно. Там только несколько бесполезных эльфов. Враг не очень-то и сопротивляется.

Уровень 10. Nevergrim

Вы на севере, ваш враг - на юге. Возведите свое подземелье и, когда ваши твари будут достаточно натренированы, идите на юг, прокладывая себе дорогу по мостикам. Разрабатывать золотую жилу в центре не обязательно. Там только несколько бесполезных эльфов. Враг не очень-то и сопротивляется.

Уровень 11. Hearth

На этом уровне ваши силы значительно слабее вражеских. Вам просто обязательно нужно найти комнату с увеличивающими опыт артефактами на юго-западе подземелья. Несколько тварей разнесут дверь, а импы войдут в комнату. Берегитесь ловушки.

Уровень 12. Elf's dance

Вы начинаете на севере. Ваши враги располагаются следующим образом: запад - синие твари, восток - зеленые твари, юг - гуманоиды. На этом уровне вам помогут опытные вампиры в комнате на юге, но сначала туда надо добраться, преодолев гуманоидов. Теперь перед вами задача посложнее - надо победить практически равного по силам противника - зеленого, который, к тому же, использует ваши тактические приемы: Око зла, Молнии. Хитрость заключается в том, чтобы столкнуть сильных зеленых с оставшимися мощными гуманоидами в секретной комнате за золотой жилой. Для этого позвольте зеленым импам застолбить бывшую территорию белых, а сами тренируйте армию. Затем уничтожьте всех вражеских импов - это выманит их основные силы на территорию белых. Тогда быстро хватайте всех своих тварей, кроме одного импа, и тащите их в безопасное место, за какую-нибудь запертую дверь. Одним импом проройте тоннель за золотые кучи, и когда гуманоиды вырвутся оттуда, они встретятся лицом к лицу с толпой зеленых. Зеленые, конечно, победят, но их силы будут значительно ослаблены, и вам останется только остановить их сердце. Напоследок остаются синие: они достаточно глупы и не оказывают серьезного сопротивления.

Уровень 13. Buffy Oak

На этом уровне вражеские твари объединились против вас. Вы на севере, они - на юге, разделенные озером из лавы и золотой жилой. Ваше подземелье уже отстроено, и в нем даже есть неисчерпаемый запас минералов. Когда ваше подземелье достаточно разовьется, стройте мост на ту сторону и копайте золото на запад - за золотом вы найдете увеличивающий опыт артефакт. Постройте Кладбище. На вас набросятся толпы импов, пытаясь застолбить территорию. Поставьте там кого-нибудь помощнее, и скоро у вас будет гора дымящихся трупов Противника, из которой возродится ваш вампир. Тренируйте его, набирайте наемников. Будьте готовы к мощным атакам. Когда ваша армия наберет достаточную мощь, нападайте. Вражеские Сердца находятся рядом с их соответствующими Порталами.

Уровень 14. Sleepiburgh

На все деньги создайте импов и сразу же начинайте копать на север. За несколько полей до границы копайте с запада на восток, соединив тоннелем два массива непроходимых стен. Не позволяйте импам убегать - пусть укрепляют стены. Теперь ройте на юго-запад к залежам минералов. Выройте и укрепите коридор от западной границы карты до следующей секции непроходимых полей. Теперь вы сэкономили себе кучу времени. Стройте подземелье с большой библиотекой, приманивайте магов. Постройте рекрутский центр и поместите туда несколько магов, чтобы переманивали вражеских магов. Это значительно затруднит врагам поиск заклятья Разрушение стен. Когда вы сами откроете это заклятье, а маги будут достаточно опытны, ройте на север вдоль западного края карты, пока не наткнетесь на зеленое подземелье. Разрушьте стену заклятьем и направляйте всю группу магов к зеленому Сердцу. Разрушьте его и копайте на юго-восток к мастерской. За дверью будет ждать рогач-потрошитель. Ждите атаки со стороны синих через ваше уязвимое место - золотые стены, которые нельзя укрепить. Продолжайте развитие и, когда у вас будет много денег и много магов с опытом 10, проложите мост и выломайте дверь к гуманоидам. Убейте всех лучников, выломайте следующую дверь и уничтожьте вражеских магов. После этого появится король с опытом 10 со свитой. Он может лечиться сам, но ваших магов больше. Используйте магов, заклятье Молнии и заклятье лечения, если понадобится. Через некоторое время Король погибнет.

Уровень 15. Woodly Rhyme

Копайте и стройте в стороны, но не вниз. Когда ваше подземелье наберет силу, проделайте длинный проход вниз и направо. Вы попадете в воду. Сразу после этого вас атакуют 10 самураев и Король. Заманите их в длинный проход, в конце которого установите ловушку-каменюк. Когда ловушка







сработает, все враги будут передавлены. Вы не потеряете ни одного импа.

Уровень 16. Tulipscent

Постройте все базовые сооружения, заполучите магов и рогачей-потрошителей и тренируйтесь, тренируйтесь. Следите за тем, чтобы каждая стена вашего подземелья была укрепленной, иначе гуманоиды не заставят себя ждать. Через какое-то время гуманоиды ворвутся в подземелье вашего противника и уничтожат его. Далее используйте рогачей, Молнии и Обвалы, пока гуманоиды будут ломиться к вам по длинному коридору за логовами рогачей. Пара каменюков не помешает. Где-то на юго-западе есть артефакт, который удваивает всех обитателей подземелья, кроме того, на карте есть артефакт телепортации одной твари на следующий уровень.

Уровень 17. Mirthshire

На этом уровне нет вражеских тварей, а есть только гуманоиды, причем их больше вас раз в пять. Быстро расширьте свои владения на запад и на восток и проройте тоннель далеко на запад к залежам минералов. Перед тем как рыть следующую комнату, позаботьтесь о том, чтобы импы укрепили предыдущую. Теперь ройте тоннель на юг, к Порталу. Ройте вокруг него и дайте импам укрепить стены. Теперь ройте по направлению на запад к золотым залежам. На полпути вы наткнетесь на секретную комнату с артефактом удвоения тварей. Ройте дальше на запад, до золота, затем измените направление и ройте на юг, оставляя проход шириной в одно поле с восточной стороны. Наткнувшись на минералы, окопайтесь вокруг него и укрепите стены. Теперь можно спокойно наращивать боевой потенциал - никто не сможет к вам проникнуть. Наблюдая за тем, как по всей карте рыскают гуманоиды, постройте Кладбище, зашлепайте до смерти около 10 импов и получите вампира. Тренируйте его до 10 уровня. Когда у вас будет достаточно сил, сразитесь с противником. Затем вам понадобится заклинание Уничтожения стен - и вы выиграли.

Уровень 18. Blaise End

Перед тем как копать золото, заставьте всех импов прорыть тоннели вправо и влево до непроходимых стен. Позаботьтесь о том, чтобы стены были немедленно укреплены. Теперь ройте тоннели вверх к золоту в центре, закрепитесь вокруг золота. Если все сделать достаточно быстро, то вы опередите землеков, и у вас будет много места и золота, чтобы тренировать тварей. Когда у вас наберется большая куча опытных тварей, атакуйте вверх. Вы встретите смертельное сопротивление, так что будьте готовы к этому. Захватите всех, кого сможете, и сделайте из них призраков. К комнате с Сердцем ведет раздваивающийся коридор, на большинстве полей которого установлены различные ловушки (включая ступеньки к Сердцу), самая распространенная - ловушка-Молния. К этому моменту у вас должно скопиться много импов - придется скормить их ловушкам. Продвигайтесь медленно, столбя территорию. Когда Сердце будет совсем близко, набросьтесь всем скопом - многих потеряете, но Сердце врага разорвется.

Уровень 19. Mistle

Вы должны взять с собой кого-нибудь посильнее с предыдущего уровня, потому что у вас не будет возможности тренировать тварей до тех пор, пока вы не захватите вражеский тренировочный зал. Проследите за тем, чтобы кнопка Imprison была нажата, так как свою армию вам придется собирать по большей части из поверженных врагов. Строить какие-либо комнаты в общем не требуется, все, что нужно, у вас есть, достаточно прокопать тоннели на север и на восток - там вы найдете свои комнаты. Ловушка-каменюк, с которой вы столкнетесь, похоже, не работает.

Уровень 20. Skybird Trill

Берегитесь щупальцев в центральных водах. Когда атакуете Сердце на севере, в первый раз его никто даже не будет защищать. После этого вражеские твари уйдут. Вам понадобятся мосты, чтобы застолбить территорию врага, но их у вас не будет до второго появления Аватара. Затем упеките его в тюрьму всеми своими многоопытными тварями (драконами 10 уровня и рогачом-потрошителем). Ваши импы наткнутся на Аватара, как только вы захватите замок в центре. Пока Аватар будет жить, вас не будут атаковать. У вас будет много времени для того, чтобы разработать залежи минералов. Когда вы наконец атакуете Аватара, держите тюрьму наготове, а затем пытайте его. Это даст либо призрака с опытом 10, либо нового Аватара на вашей стороне против вражеского. Пока идет пытка надо строить много ловушек-Каменюков в вашем подземелье и везде, где найдете Добрейший портал (есть один к востоку от минеральных приисков). Они понадобятся, чтобы задавить 10-опытного Добрейшего (а также ваших тварей, если они попадутся под бульник). Аватар же от Каменюков не страдает, они об него обламываются. Когда ваша территория будет покрыта ловушками, убейте Аватара пыткой. За этим последует прилив из нескольких волн Героев, прорывающихся на среднем востоке. Вам останется только хорошенько намять им бока каменюками и молниями. Во время наступления волны Добрейших держите всех тварей за запертыми дверями, чтобы они не пострадали. Если кто-то из Героев останется в живых - используйте на нем цыплячье заклятье, пока он не будет обезврежен. После всего на вашей совести останется только один Аватар. В борьбе против Аватара также эффективны Щупачи. Когда они замораживают Аватара он не может в этот момент себя лечить. Пока вы сражаетесь с Аватаром, побежденных врагов оттаскивают в тюрьму. Если у вас не осталось своих щупалец, то вам, возможно, придется одолевать Аватара его же бывшими соратниками.

Секретные уровни.

На уровнях 8, 9, 14, 15, 17 можно найти артефакты с шипами, которые открывают 5 (по некоторым источникам есть еще 6-й уровень, который очень хорошо спрятан и появляется на общей карте когда в нашей жизни наступает полнолуние) секретных уровней. Как правило, на них нужно выполнить какое-нибудь нетрадиционное задание, например, убить всех своих импов, используя подручные средства, причем импов - куча. На некоторые такие уровни также лучше брать с собой какую-нибудь сильную тварь с прошлого уровня. В общем, есть стимул для индивидуального поиска. 



Сергей ОВЧИННИКОВ







Технический арсенал

X-Wing vs. Tie Fighter – игра совершенно необычная, и я полагаю, что вам, дорогие читатели, это уже известно. Пожалуй, из всех космических симуляторов лишь этот сумел по-настоящему соединить в себе сложную систему космических боев, реалистичное управление, но умудрился не стать чем-то громоздким и неповоротливым. Не слишком уж частый, к сожалению, случай, когда реалистичность не является самоцелью, а лишь дополняет саму игру.

Несмотря на действительно небольшую сложность , все-таки у многих поначалу могут возникать проблемы, связанные именно с управлением кораблями, выбором их из довольно большого списка доступных, включающего девять пунктов, снабжением их необходимым вооружением и так далее. В этом небольшом руководстве я постараюсь рассказать о свойствах каждого из доступных истребителей, об их достоинствах и недостатках, а также поделюсь некоторыми своими соображениями по части тактики ведения боя, что особенно полезно будет новичкам в многопользовательском варианте игры.

Теперь давайте перейдем непосредственно к делу и для начала рассмотрим те корабли, на которых вам придется совершать подвиги во имя Империи или Свободы во всей галактике.

Корабли повстанцев в целом не слишком-то маневренны и обладают малыми скоростями, но зато имеют поля, с которыми жить становится намного проще, так как не нужно опасаться каждого выстрела. Практически все корабли Альянса прилично вооружены и могут быть нагружены большим количеством ракет, что делает их крайне опасными противниками. Огневая мощь Повстанцев довольно велика, но недостатки маневренности и подвижности делают эти корабли хорошей приманкой, так как им довольно трудно уворачиваться от лазеров и уходить от ракет. Опять-таки наличие сильных полей компенсирует этот недостаток. Теперь о каждом представителе славного воинства по порядку.



X-Wing – средний истребитель, использующийся для выполнения многих задач, с которыми он справляется достаточно посредственно, в силу своего невысокого класса. Забудьте обо всем, что вы видели в фильмах StarWars – в игре X-Wing действительно самый средний во всех отношениях. Его средняя скорость равна 100 единицам, он имеет приличные поля, которые не так-то просто проломить. Также на истребителе имеется четыре лазерных установки (лазеры красного цвета, как у всех повстанцев) и отсек для установки ракет емкостью до 8 штук. Этот корабль является основой сил Повстанческого Альянса и на нем летать придется крайне часто. Главный недостаток – это скорость и низкая маневренность, что очень мешает истребителю ловко уходить от вражеских выстрелов. Если кораблю сядет на хвост что-либо типа Tie Advanced, то высвободиться шансов очень немного. Тем не менее, корабль довольно эффективен при выполнении миссий по уничтожению небольших отрядов имперских легких истребителей и вполне может использоваться в качестве прикрытия бомбардировщиков.

Y-Wing – тяжелый бомбардировщик, несущий большое количество ракет, крайне медленный и неповоротливый, со слабыми полями. Это единственный из кораблей Альянса, обладающий ионными пушками, позволяющими обезвреживать корабли противника, не уничтожая их, а лишь вышибая у них все поля. Сам корабль довольно красив, чего, к сожалению, не скажешь об убранстве кабины. Изнутри корабля увидеть что-либо практически невозможно, поэтому при полетах на этой груде металлолома настоятельно советую выключить изображение кабины. При полетах на **Y-Wing** следует быть крайне осторожными, так как при наличии севшего на хвост чего угодно шансов выжить практически нет. Лазеров у этого корабля всего два, на их зарядку тратится много энергии, которую приходится отнимать у двигателей, что еще больше замедляет и без того медленный истребитель. В общем, это техническое средство больше всего подходит под определение «консервная банка», и необходимо показать чудеса ловкости, чтобы во время большой миссии быть ни разу не сбитым.





A-Wing – быстрый (по меркам Повстанцев) и достаточно маневренный корабль, его стандартная скорость равна 120 единицам, а поля достаточно крепки чтобы долго просуществовать. Этот корабль достаточно сложно подбить, так как его скорость позволяет ему весьма хорошо маневрировать и уходить от снарядов, а поля могут успешно противостоять случайным выстрелам. Также на **A-Wing** можно навесить довольно большое количество ракет, равное тому, что есть на Y-wing. В целом, корабль очень хорош для борьбы со средним звеном имперского флота, а именно, с Tie Interceptor. Этот истребитель является самым мощным средством, которым располагает Альянс, и , к сожалению, этого недостаточно, чтобы противостоять такому монстру Империи, как Tie Advanced.

Z-95 – немного урезанная версия X-Wing, с двумя крыльями вместо четырех и несколько уменьшенными возможностями. Обладая схожими скоростными характеристиками, корабль уступает своему старшему брату по мощности полей почти в два раза, но обладает большей маневренностью. Истребитель напрямую предназначен для уничтожения мелких обьектов (мин, контейнеров), а также младших моделей истребителей противника, то есть Tie Fighter и еще более неуклюжий Tie Bomber. Сам же Z-95 уничтожается практически чем угодно и очень быстро, так что атаковать платформы, разрушители и прочие «маленькие кораблики» на этом «чуде-юде» не рекомендуется. Сокращение крыльев до двух не могло не повлиять и на систему вооружений корабля, поэтому число лазерных пушек здесь равно опять-таки двум, чего, в принципе, хватает, так как стрелять в игре хотя и необходимо, но все же не со скоростью, присущей какой-нибудь аркаде.



Теперь перейдем к имперской технике. Силы у Империи явно превосходят повстанческие. Имперские корабли маневренны, быстры и мощны, но у них, в подавляющем большинстве, отсутствуют поля. Пара выстрелов - и истребитель выходит из игры. Эту пару выстрелов, правда, достаточно сложно сделать, так как корабли очень шустры и умеют очень хорошо отклоняться от выстрелов, и приходится зачастую долго гоняться за каким-нибудь Tie Interceptor'ом, прежде чем, наконец, попасть в него. Маневренность кораблей достигается за счет их размеров и габаритов. Все корабли Повстанцев имеют вытянутую форму, что мешает им как следует передвигаться, у Империи же корабли больше похожи на кубы, и поэтому им, в общем-то все равно, в какую сторону перемещаться - они могут делать это в любом направлении с почти одинаковой скоростью. Пройдемся теперь по залу имперской славы.

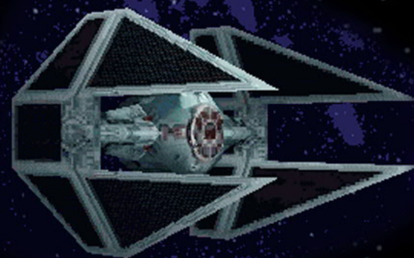
Tie Fighter – самый стандартный Имперский истребитель, который, тем не менее, при правильном подходе и управлении все же кое-что может. Этот корабль аналогичен Z-95 практически во всем, кроме того, что у него отсутствуют поля и для его уничтожения требуется ровно два выстрела. Летать на **Tie Fighter** немного неудобно, так как ему крайне сложно, ввиду невысоких скоростей и невозможности прибавить эти скорости за счет отключения полей (полей-то нет), уходить от ракет, которыми его очень любят засыпать такие подлые корабли, как Y- и X-Wing. Но имеется и большой плюс использования стандартных истребителей, ввиду их всегда большого количества. **Tie Fighter'**ы всегда летают целой стаей, и, несмотря на большие потери, могут добиться очень многого. Оборудование на корабле более чем стандартно: два лазера и отсек для ракет.





Tie Bomber – специализированный бомбардировщик в составе флота Империи, который также не имеет никакой защиты и несет достаточно приличное количество ракет. При скорости, равной Y-Wing, то есть 80 единиц, корабль все же проигрывает аналогу Альянса в скорости по причине, указанной абзацем выше. Корабль неудобен, имеет небольшую маневренность и крайне уязвим для ракет. Таким образом, еще больше подходит для названия «консервная банка», но зато теперь уже со слишком тонкими стенками, как из пластмассы.

Tie Interceptor – это корабль среднего класса, без полей, но зато с высокой скоростью и просто потрясающими способностями к лавированию между потоками лазеров. Маневренность корабля очень высока, что позволяет ему очень просто как уходить от ракет, так и садиться на хвост противнику. Скорость равна 111 единицам, что является весьма неплохой цифрой, и позволяет этому кораблю рационально использовать свое преимущество, которое может быть выражено как в повышенных скоростных характеристиках, так и в улучшенной огневой мощи. Однако, при всех своих достоинствах, корабль этот все равно нельзя назвать лучшим по простой причине отсутствия полей.



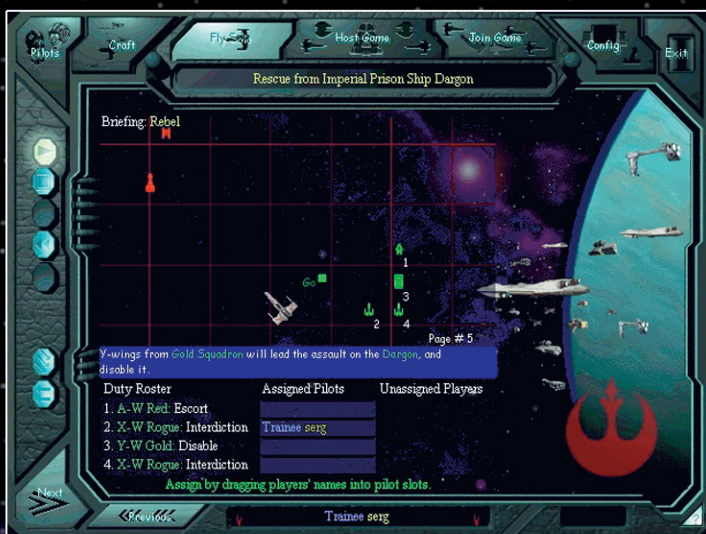
Tie Advanced – это самый быстрый и самый мощный корабль, который единственный из всех имперских кораблей имеет четыре лазерных установки. Скорость его равна 133 единицам, что является самой большой величиной. К тому же, корабль имеет и защитную установку, то есть поле, которое пусть и не самое мощное (практически равно полю у Z-95), но предоставляет достаточную защиту, что, в сочетании с высокими скоростными характеристиками и первоклассной огневой мощью, делает корабль самым лучшим истребителем. Этот корабль способен справиться практически со всем, на нем можно уничтожить целое звено истребителей противника и не получить ни одного попадания. Но, к сожалению, «продвинутых» на миссию всегда бывает немного, так что готовьтесь единолично сражаться чуть ли не с целым флотом. Тем не менее, возможностей предоставляется огромное количество, и правильно выбранная стратегия в случае успеха позволит вам действительно в одиночку уничтожить целый повстанческий флот.



Assault Gunboat – последний корабль Империи, который не является представителем класса Tie, а скорее является модификацией шаттла. Это большой и мощный корабль с сильными полями, большим запасом вооружения, не самой плохой скоростью, на котором хорошо проводить крупномасштабные атаки на большие корабли, охотиться за контейнерами, минами и шаттлами, а также выполнять еще множество полезных вещей. В корабле, помимо двух лазерных пушек, имеются еще и ионные, а также помещение аж для 16 ракет. Его характеристики больше похожи на данные от небольшого грузовика с пушками – настолько тяжелая броня имеется на Gunboat. Недостатки есть и у него, и главным является просто черепашья скорость, а также маневренность, достойная долгих и бурных ругательств в его адрес. Памятка повстанцам: лучшей мишени вам не найти.

Несмотря на такие огромные различия между кораблями, выиграть, в принципе, реально на любом при правильной тактике боя и выборе правильного вооружения. Среди ракет выделяются быстрые (сами ракеты), медленные (торпеды) и уж совсем медленные (бомбы). Выбирать себе боезапас следует в прямой зависимости от цели миссии. Единственное, чего я бы не советовал, так это брать медленные боеголовки на медленные корабли. В силу своих ходовых качеств, подобные вооружения должны быть сброшены в непосредственной близости от объекта атаки, и, поверьте, уничтожить вас смогут значительно раньше, чем вам удастся приблизиться, скажем, к имперскому разрушителю.

Еще много советов мог бы я дать вам, дорогие почитатели космических сражений, но, увы, ограничен в объеме. Надеюсь, что мои нехитрые соображения по поводу арсенала игры оказались вам полезны. Мы еще встретимся на просторах Галактики!







СТРАНА ИГР Горячая линия


Hi, уважаемая редакция СИ. У меня есть к вам несколько вопросов.
1. Платный ли сервер **Battle.net?**
2. Есть ли в России платные игровые сервера?
Тоша из Перми.

*1. Услуги **Battle.net** предоставляет бесплатно, но вам все равно придется платить за связь с ним*
2. Нет, и в ближайшее время не появятся. Все платные игровые службы пока находятся в Северной Америке, и даже в Европе их нет и не предвидится в ближайшее время. Все дело в том, что везде, кроме США, плата за пользование телефонной линией очень высока, чтобы платные игровые службы получили широкое распространение.


Здравствуйте журнал СИ! Хотел бы поинтересоваться прохождением японской версии игры **Final Fantasy 7** на **PlayStation.**
Костюков Валерий. Город Н. Новгород.

*Это не первое письмо, которое приходит к нам по поводу прохождения японской версии игры **FF7.** Единственной причиной, по которой мы пока воздерживались от публикации этого материала, был тот факт, что мы не собираемся поддерживать игры, которые поступают к нам в страну пиратским путем. Мы очень сомневаемся, что кто-либо из вас приобрел оригинальную версию игры, поэтому пока не станет доступен англоязычный вариант игры всем российским игрокам, никакого прохождения не ждите. Американский вариант игры должен появиться в продаже, уже когда вы будете держать журнал в своих руках, а европейский вариант – чуть позже. Вот тогда мы и напишем прохождение оригинальной версии этой игры для всех игроков.*


Привет, дорогая редакция. Хочу у вас узнать следующее.
1. Почему в большинстве трехмерных игр выпадают полигоны?
2. Почему **Sega** переводит Сатурновские игры на персональный компьютер? И будет ли на нем **Virtua Fighter 2** и **Nights?**
3. Сколько битные будут следующие приставки от **Sony** и **Sega?**
3D-Витек. Город Владивосток

1. От выпадения полигонов пока можно избавиться только правильным программированием, либо супертехнологией, которая пока недоступна покупателям. Все дело в том, что иногда на экране одновременно появляется слишком много полигонов, чтобы аппарат мог с ними справиться. Тогда либо замедляется игра, либо они выпадают. Есть еще и другие причины, но они менее значительны.
*2. Рынок игр для компьютера и рынок игр для приставок – разные вещи. Они друг другу не конкуренты. Кроме того, за пределами Японии по разным причинам **Sega** не смогла составить серьезную конкуренцию ни **Sony,** ни **Nintendo.** И дело здесь совсем не в качестве игр или самой приставки. К примеру, **Nintendo 64,** по-своему великолепная приставка, сегодня пользуется огромной популярностью в США и практически незаметна в Японии. Причем и игры, и компании, работающие сегодня с **Nintendo,** одни и те же по обе стороны океана. Но **Sega** – это в первую очередь создатель игр для игровых автоматов, и в нынешней ситуации, когда ее приставка переживает не лучшие времена, пропустить возможность перевести свои игры на **PC** она не может. Но **Nights** навсегда останется только на Сатурне, а вот **VF 2** вскоре появится и на **PC.***
3. Скорее всего, 64-битные. Но не в битности главного процессора заключается мощность приставки или компьютера. Сегодня для прекрасной графики намного важнее иметь мощный графический сопроцессор (или трехмерный акселератор) и приличный обьем оперативной памяти. И это касается как приставок, так и персонального компьютера.


Расскажите, пожалуйста, о графических акселераторах. Какой из них лучше? Опишите их технические характеристики.
И еще ответьте на один вопрос: выйдет ли апгрейд-модуль **M2** для приставки **3DO,** о котором в прошлом году писали издания?
Андрей. Город Красноярск.

Что касается графических акселераторов, то мы пока думаем над этим вопросом. Все дело в том, что, несмотря на их преимущества, никто пока так и не знает, насколько действительно они популярны, да и какой из них лучше. Все пока только начинается.
*До последнего момента все превозносили акселератор **3Dfx.** Но и у него есть свои недостатки. Новый продукт на этом фронте, **Power VR,** тоже пока является темной лошадкой. Сегодня в околоигровой «тусовке» сложилось мнение, что все поддерживают **3Dfx.** Но эта поддержка выражается, в основном, выпуском игр под **Direct 3D,** а с его помощью в игру можно играть на любом акселераторе. Специальные же версии игр, разработанные только под определенный стандарт, пока находятся лишь в головах дизайнеров.*
*А вот **M2** уже давно пора забыть, либо относиться к нему по-другому. Многие в свое время «купились» на эту мечту и готовы принять эту технологию в любом виде, порой даже без игр. Но правда состоит в том, что игровая приставка **M2** официально мертва.*
*На пресс-конференции, проведенной компанией **Matsushita Electric Industrial,** ее президент **Yoichi Morishita** официально признал тот факт, что компания больше не собирается выходить на рынок игровых приставок со своей системой **M2.** С другой стороны, технология, разработанная для нее, будет использована в некоем аппарате, который будет не столько игровой приставкой, сколько терминалом с различными функциями. Игры же, в свою очередь, будут всего лишь одной из сфер использования этого аппарата, но не главной его задачей. Таким образом, игровая приставка **M2** теперь уже точно никогда не появится в продаже, а о судьбе этого терминала, остальные функции которого пока неизвестны, пока слишком рано говорить.*

Следующая информация станет ответом на многочисленные письма
по поводу перевода писишных игр на PlayStation и другие игровые приставки.

*1. **Interstate 76** — возможен выход на **PS,** но эта информация пока не подтверждена.*
*2. **Red Alert** – в этом году эта игра на приставках не появится, несмотря на давно циркулирующие слухи.*
*3. **Hexen 2** – игра точно появится на **PlayStation** в начале следующего года. Также она официально заявлена и на **Saturn,** но здесь все зависит от качества перевода **Quake.** Про **Nintendo 64** пока ничего не слышно. Но вероятность появления **Hexen 2** на этом формате достаточно велика.*
*4. **Quake** – в октябре выйдет на **Saturn,** в декабре на **Nintendo 64,** а про **PlayStation** пока ничего не слышно.*
*5. **MDK** – выйдет на **PlayStation** ближе к концу года*
*6. **Unreal** – появится только на **Nintendo 64,** но в следующем году.*
*7. **Warcraft 2** – появится на **PlayStation** и **Saturn** уже к моменту выхода журнала.*
*8. **Diablo** – пока заявлен к выходу только на **Saturn** в начале следующего года. Планируется также перевод игры и на **PlayStation.***
*9. **Duke Nukem 3D** – игра уже вышла на **Saturn,** чуть позже выйдет на **Nintendo 64,** а к концу года и на **PlayStation.***
*10. **Blood, Shadow Warrior и т.д.** – практически все игры, которые используют технологию **Duke Nukem 3D,** возможно, будут переведены на все приставки.*
*Что же касается стратегических игр на приставки, то кроме **Warcraft 2** в этом году ждать больше нечего.*


Привет, СИ. У меня есть несколько вопросов.
1. Стоит ли сейчас ставить процессор **MMX** и есть ли у него недостатки?
2. Нужен ли к такому процессору также и графический акселератор?
3. Возможен ли перевод игр с **Nintendo 64** на **PC?**
Кочконян Карен. Город Санкт-Петербург.

*1. Чтобы никого не обидеть, можно сказать, что если вы покупаете новый компьютер, то берите сразу с **MMX.** Для всех остальных – читайте дальше.*
*2. **MMX** не дает значительного превосходства в качестве графики, и этот факт лично мною проверен на практике. Поэтому если вы хотите действительно наслаждаться невероятной графикой, то, даже имея **MMX,** вам придется раскошелиться на трехмерный акселератор.*
*3. Да, возможен. По большому счету, по количеству создания полигонов в единицу времени **Nintendo 64** не особенно отличается ни от **PC,** ни от 32-битных приставок. А вот по их качеству, пока с этой приставкой могут сравниться лишь компьютеры с мощными трехмерными акселераторами. Поэтому уже в этом году на полках магазинов мы найдем и нашумевший **Turok** на **PC,** а также **Star Wars: Shadows of the Empire.** Сама же **Nintendo** пока не собирается переводить свои собственные хиты на другую платформу. Вот такая у них политика.*



АНКЕТА

Фамилия, имя, отчество

Возраст

Где Вы приобрели этот журнал и сколько заплатили?

Ваша любимая газета

Ваша любимая телепередача

Ваша любимая радиостанция

Нравится ли Вам оформление журнала ?

Какие еще рубрики Вы хотели бы видеть на страницах журнала ?

Какую рубрику считаете лишней, ненужной ?

Какие материалы журнала вы обычно читаете в первую очередь ?

Становится ли журнал в последнее время лучше ?

Почему ?

Сколько человек читает Ваш журнал ?

СПАСИБО !

НАШ АДРЕС: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна игр»

ЛУЧШИЕ из ЛУЧШИХ

Мировой хит-парад PC игры



1. Diablo
2. Heroes of Might & Magic 2
3. Civilization 2
4. Dungeon Keeper
5. Command & Conquer Counterstrike: Red Alert
6. Quake
7. Master of Orion 2: Battle at Antares
8. Warcraft 2: Tides of Darkness Blizzard
9. X-Wing vs. Tie Fighter
10. Tomb Raider
11. Duke Nukem 3D
12. Magic: The Gathering
13. World Circuit Racing F1: Grand Prix 2
14. The Elder Scrolls: Daggerfall
15. Carmageddon
16. Theme Hospital
17. Need for Speed 2
18. MDK
19. The Last Express
20. Command & Conquer Covert Ops

Мировой хит-парад Видеоигры



1. Virtua Fighter 2 SAT
2. Nights SAT
3. Final Fantasy 7 PS
4. Mario Kart N64
5. Fighters Megamix SAT
6. Mario 64 N64
7. Soul Blade/Soul Edge 2 PS
8. Sega Rally Championship SAT
9. Panzer Dragoon Zwei SAT
10. Starfox 64 N64
11. Tomb Raider PS SAT
12. Wild Arms PS
13. Power Slave PS SAT
14. Tekken 2 PS
15. Resident Evil PS SAT
16. Final Fantasy Tactics PS
17. Wave Race 64 N64
18. Sonic Jam SAT
19. Rage Racer PS
20. Manx TT Super Bike SAT

Хит-парад по продажам (август)



1. Dungeon Keeper
2. X-Com 3
3. Противостояние
4. Противостояние : Опаленный снег
5. Diablo
6. Redneck Rampage
7. Tomb Raider
8. Carmageddon
9. Theme Hospital
10. Test Drive Off Road



1. Starfox 64
2. Turok
3. Hexen 64
4. WaveRace 64
5. Mario Kart 64
6. Mario 64
7. Dark Rift
8. Star Wars
9. Doom 64
10. FIFA Soccer 64



1. Soul Blade
2. Porsche Challenge
3. Disruptor
4. Rage Racer
5. Overblood
6. Resident Evil
7. Crash Bandicoot
8. Tekken 2
9. Soviet Strike
10. Wing Commander 4



1. Fighters Megamix
2. Tomb Raider
3. Fighting Vipers
4. Virtua Cop 2
5. Nights
6. Soviet Strike
7. MechWarrior 2
8. Manx TT
9. Dark Saviour
10. Crusader: No Remorce

Game Land Express - Товары почтой

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites History Channels Print Font Mail Edit

Address http://www.gameland.ru/GLX-press/GLX-press.htm Links

Как сделать заказ в Москве?

Позвоните по телефону 288-3218 и попросите, чтобы Вас соединили с Game Land Express. Мы поможем Вам сделать заказ. Оплатить заказ можно только по кредитным картам VISA, VISA ELECTRON, MASTER, STB, UNION, EUROCARD. Мы доставим Вам товар в этот-же или на следующий день. Доставка по Москве – бесплатно. Перед отправкой мы проверяем весь товар на работоспособность и комплектность. Обращаем Ваше внимание, что товары и цены, опубликованные в этом каталоге, относятся только для продаж в регионы. О московских ценах и наличии товара Вы узнаете, позвонив по телефону 288-3218.

Если Вы проживаете не в Москве,

то можете сделать заказ следующим образом. Выберите из данного каталога понравившийся Вам товар. Посчитайте сумму денежного перевода (не забудте прибавить стоимость доставки – 150 000 рублей за посылку). Сделайте денежный перевод через отделение любого банка (предпочтительно: СБС-Агро, Мост Банк, Инкомбанк, Промстройбанк, Автобанк, Сбербанк). Внимание! Переводы, сделанные через почтовые отделения связи, не принимаются, деньги не возвращаются, товар не высылается. После чего Вам необходимо отправить нам по почте или по факсу (095) 125-0211 копию квитанции об оплате (платежного поручения) и заказ товара (заказ можете послать по электронной почте с пометкой GL X-press, не забудте указать свой подробный адрес с индексом и телефоном). Мы отправим Вам товар, как только на наш счет будет зачисле на необходимая сумма. Перед отправкой мы проверяем весь товар на работоспособность и комплектность.

Наш расчетный счет: ИЧП «Агарун Компани», ИНН 7729124600, СБС-АГРО, р/с 002644241, к/с 506161200, БИК 0044541506.

Заказ, квитанцию об оплате и свой адрес посылайте по адресу: 101000, Москва, ГП, а/я 652, GL X-press.

По любым вопросам оращайтесь: (095) 288-3218

Ниже приведены образец заполнения заказа и бланк заказа.



Компьютерные и видео- игры почтой

Уважаемые Господа. Мы рады сообщить Вам, что с июля служба GL X-press распространила свою деятельность на всю территорию России. Теперь заказать наши товары могут жители не только крупных городов, но и любых населенных пунктов.

Обучающие и развивающие программы, энциклопедии.

Али-Баба	180
Английский язык на каждый день	270
Башня знаний	210
Библия	180
Большая энциклопедия К. и М.	330
Доктор Дудис на Земле	210
Домашняя энциклопедия здоровья К. и М.	330
Кулинарная энциклопедия К. и М.	270
Курс анг. на базе «Алиса в стране чудес»	270
Словарь «Alphabyte»	270
Энциклопедия PC К. и М.	270
Курс математики. Логарифмы, Показательные уравнения, Тригонометрия	390
Nautilus Pompilius: Погружение & Яблокитай	120
Меломания + Виртуальный DJ	300

Интерактивные мультфильмы от New Media Generation

Мультфильм «Дюймовочка»	180
Мультфильм «Золушка»	180
Мультфильм «Пинокио»	210

Игры PC CD-ROM

688 (i) Hunter Killer	390
AH-64D Longbow Gold	420
Betrayal in Antara	звоните
Blood	330
C&C: Red Alert (Инстр. на русс.)	330
Carmageddon (Инстр. на русс.)	390
The City of Lost Children	330
Civilization 2 : Collector's Edition	480
Comanche 3	390
Conquest of Earth	звоните
Duke Nuked: Atomic Edition	360
Dungeon Keeper (Инстр. на русс.)	210
FIFA'97	360
Final Doom: end of Story	390
G-Nome: The Clash of Man and Machine	360
Harvest of Souls (Shivers 2) (Инстр. на русс.)	300
iM1A2 Abrams	360

Перед тем, как сделать заказ, убедитесь, что заказываемый Вами товар, подходит по всем техническим параметрам к Вашей игровой системе. Оплата по неправильно сделанному заказу не возвращается. Товар обратно не принимается. Для консультаций звоните (095) 288-3218.

Страница 1

Game Land Express - Товары почтой

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites History Channels Print Font Mail Edit

Address http://www.gameland.ru/GLX-press/GLX-press.htm Links

Фамилия	Прокопенко
Имя	Александр
Индекс	125473
Подробный адрес	Тверская обл., г. Осташков пр. Ленина, 7
Телефон	(83222) 3-24-47
Сумма перевода	2190 + 150 = 2340 т.р.
1-й товар	Sony PS
2-й товар	Джойстик
3-й товар	Tekken 2 (PS)
4-й товар	Dungeon Keeper (PC)
5-й товар	Quake (PC)
6-й товар	

Interstate '76	300
JetFighter 3 (С футболкой)	360
King's Quest 7	150
KKnD (Инстр. на русс.)	300
Legacy of Kain	звоните
MDK (Инстр. на русс.)	300
Moto Racer (Инстр. на русс.)	330
Monster Truck Madness	300
Need for Speed 2	00
OutLaws	360
OutPost 2	звоните
Pandemonium	360
Privateer 2 : The Darkening	360
Quake	360
Redneck Rampage	300
Shadow Warrior	звоните
Test Drive: Off-Road	360
Theme Hospital	390
Tomb Raider	300
U.S. Navy ' 97	360
Virtua Fighter	300
War Wind	300
X-Com: Apocalypse	звоните
X-Wing vs Tie Fighter	390
Z-Platinum	420

Игры на русском языке

Русская Рулетка	120
Противостояние + Опаленный Снег	300

Pike	180
Ралли Чемпионат + X-Miles	300
POD	200

Аксессуары для персонального компьютера

(Thrustmaster) Formula T2 (Руль с педалями)	1200
(Thrustmaster) Top Gun	360
(Gravis) PC Game Pad	180
(Gravis) PC Game Pad Pro	360
(Gravis) Black hawk	400
(MS) Sidewinder 3D Pro	600
(MS) Sidewinder Game Pad	420

Игры и аксессуары для Nintendo 64 (Американская версия)

Nintendo 64 (220В/NTSC-только для мультисистемных телевизоров/НЧ кабель/ джойстик)	1500
Blast Corps	660
Clay Fighter 63 1/3	звоните
Cruisin USA	660
Doom 64	660
FIFA Soccer 64	660
Gretzky Hockey	660
Killer Instinct Gold	660
Mario 64	590
Mario Kart 64	590
Mortal Kombat Trilogy	660
NBA Hangtime	660
Pilot Wings 64	540

Перед тем, как сделать заказ, убедитесь, что заказываемый Вами товар, подходит по всем техническим параметрам к Вашей игровой системе. Оплата по неправильно сделанному заказу не возвращается. Товар обратно не принимается. Для консультаций звоните (095) 288-3218.

Страница 2

Game Land Express - Товары почтой

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites History Channels Print Font Mail Edit

Address http://www.gameland.ru/GLX-press/GLX-press.htm Links

Фамилия

Имя

Индекс

Подробный адрес

Телефон

Сумма перевода

1-й товар

2-й товар

3-й товар

4-й товар

5-й товар

6-й товар

Star Wars 64	660
StarFox 64 + Rumble Pack	690
Turok	660
War Gods	660
Wave Race 64	590
Джойстик (как в комплекте)	360
Карта памяти (Memory Card)	300
Джойстик для драк (Arcade Shark)	450
Руль для гонок (Per4Mer Steering Wheel)	660
S-VHS Кабель	120
Переходник с японской версии на американскую	250

Игры и аксессуары для Sony Playstation (PAL)

Sony Playstation (220В/PAL/НЧ кабель/джойстик)	1200
2Xtreme Games	390
Adidas Soccer 97	420
Adventure of Lomax	420
Air Combat Platinum	300
Andretti Racing	390
Assault Rigs	420
Battle Arena Toshinden 2	450
Battlestation	420
Black Dawn	480
Blam! Machine Head	390
Blast Chamber	480
Carnage Heart	360
Chronical of the Sword	420
City of Lost Children	420
Cool Boarders	420
Crash Bandicoot	420
Descent 2	390
Destuction Derby 2	450
Final doom	390
Formula 1	420
Hardcore 4x4	420
Hexen	450
International Moto X	390
Jet Rider	390
Jumping Flash 2	390
Kings Field	420
Little Big Adventure	450
MechWarrior 2: 31st Century Combat	420
Mickey's Wild Adventure	390
Mortal Kombat Trilogy	480
NBA '97	480
NBA in Zone 2	480
Need for Speed 2	480
NHL 97	480
NHL Face Off' 97	390
Off World Interceptor	360
Olympic Soccer	360
Penny Racer	360
Porsche Challenge	480
Power Move Pro wrestling	390
Rage Racer	420
Rapid Reload	450

Перед тем, как сделать заказ, убедитесь, что заказываемый Вами товар, подходит по всем техническим параметрам к Вашей игровой системе. Оплата по неправильно сделанному заказу не возвращается. Товар обратно не принимается. Для консультаций звоните (095) 288-3218.

Страница 3

Game Land Express - Товары почтой

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites History Channels Print Font Mail Edit

Address http://www.gameland.ru/GLX-press/GLX-press.htm Links

Дата оплаты

No плат. поручения

Дополнительная информация



Тел.: (095) 288-3218

Ridge Racer Revolution	360
Road Rash Platinum	240
RoboPit	420
Samurai Showdown	360
Soul Blade	420
Soviet Strike	420
Supersonic Racers	420
Tekken 2	420
Tomb Raider	420
Top Gun	420
Twisted Metal 2	420
Viewpoint	420
Warhammer: Shadow of the Horned Rat	450
Wipeout 2097	420
X-Com	390
Джойстик (как в комплекте)	240
Карта памяти (Memory Card)	240
Руль для гонок (Per4Mer Steering Wheel)	660

Периодические издания.

Страна Игр '3 (11) Апрель 1997	20
Страна Игр '4 (12) Май 1997	20
Страна Игр '5 (13) Июнь 1997	20
Страна Игр '6 (14) Июль 1997	20
Страна Игр '7 (15) Август 1997	20
Computer's Gaming World #5	60
Computer's Gaming World #6	60
EGM #94	60
EGM #95	60
EGM #96	60
GameFan #5	60
GameFan #6	60
Next Generation #5	60
Next Generation #6	60
Next Generation #7	60
Nintendo 64 #6	60
PC Gamer #7	60

Каталоги GL X-press.
В этом журнале мы смогли опубликовать лишь небольшую часть предлагаемых нами товаров. Если Вы хотите ознакомиться с полным ассортиментом, то можете заказать наши каталоги.

Игры на PC CD-ROM	10
Программное обеспечение для PC	10
Аксессуары для PC (звуковые и видео- карты, Джойстики, Колонки, CD-ROM Drive и т.п.)	10
Игры и аксессуары для Sega Saturn	10
Игры для Sony Playstation PAL и US NTSC	10
Игры для Game Boy, Game Gear	10
Компьютерные книги и журналы	10
Мультимеда-энциклопедии на англ. языке (изобретателя куклы Barbie и других всемирно известных игрушек)	30

Перед тем, как сделать заказ, убедитесь, что заказываемый Вами товар, подходит по всем техническим параметрам к Вашей игровой системе. Оплата по неправильно сделанному заказу не возвращается. Товар обратно не принимается. Для консультаций звоните (095) 288-3218.

Страница 4

Кроссворд составила Марина ДОЛИНСКАЯ, г. Москва

По горизонтали:

2. Основная постройка для производства бойцов в Warcraft II. **4.** Популярный квест от Sierra. **8.** Рыцарское обмундирование. **9.** Angel ... : Face of the enemy (фамилия). **10.** Оборонительное сооружение средневековья. **13.** Животное, в которое превращается главный герой в Gabriel Knight II. **14.** Общее название противников в стрелялках. **17.** Чародей из Chronicles of the Sword. **20.** Без него лучше в бой не вступать. **21.** Основа сюжета игры Civilization. **22.** «Профессия» Kage из Virtua Fighter. **23.** Имя девушки, которую в собственном баре застрелил Падший ангел в Face of the Enemy. **28.** Колдун. **32.** Создатель игры. **36.** Тип соревнований в Need for Speed 2. **37.** Мешок для оружия в Quake, висящий над убитым врагом. **39.** Общее название фирм-производителей. **41.** Один из видов метательного оружия орков в Warcraft II. **42.** Предмет, вызываемый клавишей Tab в DOOM. **43.** Оружие, вид которого принимает курсор в Ripper. **45.** Древний пергамент с аллегорическими изображениями в Broken Sword. **46.** Боец. **47.** Источник света в подземелье. **48.** Рычаг для управления компьютером в играх. **50.** Наиболее дешевое холодное оружие. **52.** Орудие, стреляющее минами. **53.** Процесс оживления мультипликационных персонажей. **55.** Фрагмент, предваряющий игру. **59.** Средство доставки нефти в Warcraft II. **60.** Тайна. **61.** Оценка силы игрока в турнирах. **63.** Мировая паутина. **64.** Набор графических элементов, обеспечивающих взаимодействие человека с игрой. **67.** Указание на вариант программного кода игры. **68.** Машина для наступления в Red Alert. **70.** Задание для исполнения в стратегиях. **71.** Предмет посуды, собираемый из осколков в первой головоломке Ripper. **73.** Опасное для жизни героя повреждение. **74.** Подарок птицы Рух из Chronomaster. **75.** Низшая ступень пехотинца в Warcraft. **76.** Штурвал средства передвижения в Need for Speed. **77.** Средство телепортации в Diablo.

По вертикали:

1. ... of Magic. **2.** Боевой прием в единоборствах. **3.** Игровая система в Интернет. **5.** Фамилия главного героя игры The beast within (Sierra). **6.** Игрок (жарг.). **7.** Базовый снаряд в Age of Sails. **11.** Ружейный боеприпас. **12.** Битва. **14.** Волшебство. **15.** Игровая приставка. **16.** Первая российская игра, получившая мировое признание. **17.** Планета, с которой прибыл Angel Devoid. **18.** Противники орков в Warcraft. **19.** Место, где скрывался оборотень из The beast within. **24.** Leisure Suite ... **25.** Причина потери боеспособности техники на поле боя. **26.** Sega, Dendy, Playstation и т.д. – общее название. **27.** Бессмертный шедевр Сида Мейера. **29.** Creature ... **30.** Представитель темных сил из Hexen II. **31.** Устройство, содержащее код игры в недорогих приставках. **33.** Реактивное оружие в Duke Nukem 3D. **34.** Снаряд, сбрасываемый на землю в F/A-18 Hornet 3.0. **35.** Путь в автогонках. **38.** Один из последних уровней в Diablo. **39.** Общее название фирм-производителей. **40.** Космический костюм. **44.** Продолжительные боевые действия. **49.** Благородный металл. **51.** Печальный конец героя, предваряющий сообщение «Game over». **54.** Восполняемый нематериальный ресурс. **55.** Одно из трех чувств, необходимых игроку. **56.** Очень тяжелая ракета для атаки на базы из Wing Commander 4. **57.** Главный символ из The Crow (птица). **58.** Современный тип процессора. **62.** Осадное крепостное орудие средневековья. **65.** Проверка компьютера перед инсталляцией. **66.** Остатки строений после удачного попадания. **67.** Крутой поворот трассы. **68.** Бифункциональное орудие лесоруба и игрока в Diablo. **69.** Красная жидкость и одноименная игра. **72.** Религиозный символ, используемый в борьбе с силами тьмы.



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:



Кровный враг MechWarrior'y

Internet как стиль жизни

Game-индустрия для всех





Tomb Raider 2, Earth 2140 AD, Take no Prisoners ...

и другие игры для PC





Тактика прохождения Twinsen's Odyssey...

и другие секреты для PC и мультимедийных систем





Lost World, Fighting Force ...

и другие игры для Nintendo 64, M2, Sony PlayStation и Sega Saturn



Ответы на письма читателей...

подсказки по прохождению игр, читательский Хит-Парад, кроссворд

А ТАКЖЕ: *конкурсы, интервью и многое другое...*

Журнал

СТРАНА ИГР

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

Учредитель:
ИЧП «Агарун Компани»

Издатель:
ИЧП «Агарун Компани»

Ответственный Редактор:
Оксана Донская

Редактор PC:
Сергей Лянге

Редактор Видео:
Борис Романов

Корреспондент в США:
Emanuil Edge

Дизайн Обложки:
Серж Долгов

Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:
Сергей Лянге, Серж Долгов, Леонид Андруцкий, Виктор Жилин

Корректор:
Екатерина Васильева

Для Писем:
101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652

Рекламная служба и служба распространения:
Тел: 124-0402 Факс: 125-0211

Web-Site:
www.gameland.ru

E-mail:
magazine@gameland.ru

Техническая поддержка:
Денис Конященко, Борис Скворцов, Алена Скворцова, Ерванд Мовсисян, Тимур Минбаев, Алексей Куракин

Вывод на пленки осуществлен «**Центр ХГС**»

Тираж **40 000** экземпляров
Цена договорная



Отпечатано в типографии компании **ScanWeb** (Финляндия)

Подписной индекс: 88767 по каталогу АРЗИ

GAMELAND Magazine
Publisher — Agaroun Company,
Moscow, Russia
Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with
GameLand (N.Y.) Inc.
Phone: (212) 736-2717
Fax: (212) 244-5933
Printed in Finland, ScanWeb Company



ТЕХНОЛОГИИ БЕЗ КОМПРОМИССОВ™

CLR INFINITY PD5-P133 Desktop

Процессор Intel Pentium® 133 MHz
16 MB EDO RAM (до 128 MB)
UVGA ATI 264VT2 PCI, 1MB
E-IDE HDD 1.6 Gb Western Digital
16-bit звуковая плата
12X CD-ROM Drive
28.800 Факс/Модем
15" Монитор с полной защитой
(Panasonic TX-T1563, 1280x1024) или
(NEC MultiSync C500, 1280x1024)

CLR INFINITY PT5-P233C Mini Tower

Процессор Intel Pentium® 233 Mhz
с MMX™ технологией
32 MB EDO RAM (до 256 MB)
UVGA ATI 3D Pro Turbo 4 MB SGRAM
с выходом на TV
E-IDE HDD 1.6 Gb Western Digital
16-bit звуковая плата
12X CD-ROM Drive
28.800 Факс/Модем
17" Монитор с полной защитой
(Panasonic TX-D1734G, 1280x1024) или
(NEC MultiSync XV 17+,1280x1024,
+ активные колонки бесплатно)



Возможна любая конфигурация!
Подключаем к Internet.
Продажа в КРЕДИТ.

Приходите, выбирайте, покупайте!

ПРИ ПОКУПКЕ КОМПЬЮТЕРА ПОКУПАТЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ БЕСПЛАТНО:
антивирусный пакет программ от "Диалог-Наука", 7 логических игр российских разработчиков, программа домашней бухгалтерии,англо-русский и русско-английский электронный словарь, программа-тренажер для обучения печати вслепую

и ОДИН ИЗ ТРЕХ НАБОРОВ CD-ROM ДИСКОВ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ :
1.Энциклопедический
2.Детский
3.Игровой
В наборы входят CD-ROM диски:
КУХНИ МИРА
ДИНАСТИЯ РОМАНОВЫХ
DOUBLE ENGLISH
НИКИТА: TWIGGER!
НИКИТА: Вундеркинд+
EMPOWER YOURSELF
SBG Magazine
Энциклопедия зарубежного искусства

Сделано в



ПОКУПАТЕЛИ КОМПЬЮТЕРОВ ПОЛУЧАЮТ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БЕСПЛАТНЫЕ УСЛУГИ:
- 7 часов бесплатного доступа в INTERNET
- горячая линия и мобильная группа технической поддержки
-3 года гарантии

ВНИМАНИЕ !
Предлагаем замену старых компьютеров CLR Infinity с процессором Intel486™ на новые мультимедийные системы с процессором Intel Pentium® с MMX™ технологией.
Вы получите компьютер XXI века за цену струйного принтера

ИНФОРМАЦИОННО-СПРАВОЧНАЯ СЛУЖБА
Тел.: 935-8891 (7 линий)

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ:
Тел.: 131-4422, 131-4329
с 10⁰⁰ до 22⁰⁰ без выходных

http://www.compulink.ru *- оперативная информация по ценам, техническая поддержка, новости, полезные ссылки.*
ftp://ftp.compulink.ru *- самые последние драйверы и техническая информация по продаваемым продуктам.*
http://www.clr.ru *- информация о CLR*

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ
ул. Удальцова, 85, корп. 2
ст.м. "Проспект Вернадского",
тел.: 935-8892 (три линии)

ТД "Библио-Глобус", Мясницкая, 6, 2-й этаж
ст.м. "Лубянка", тел.: 924-2673, 923-4173

ТД "Эдельвейс", Щелковское ш., д.5, стр.1
ст.м. "Черкизовская", тел.: 742-9087, 742-9089

ТД "Компьюлинк", Садовая-Триумфальная, 12
ст.м. "Маяковская", тел.: 209-5495, 209-5403

ТД "Дом книги", 2-й этаж, Новый Арбат, 8
ст.м. "Арбатская", тел.: 913-6962, 913-6964

Каждый покупатель получает дисконтную карту КомпьюЛинк! При покупке на сумму свыше $1000 наши покупатели становятся участниками международной системы CountDown, предоставляющей скидки до 50% более чем в 85 000 компаний по всему миру!

Принимаются к оплате все виды кредитных карт








Game Land
безумный
выбор
Магазины Game Land. Тел. (095) 288-3218.
■ Москва, Старый Арбат, д. 21. Метро «Арбатская»
■ Москва, Новый Арбат, д. 15. Метро «Арбатская»
■ Москва, с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд. Метро «Пр. Мира»